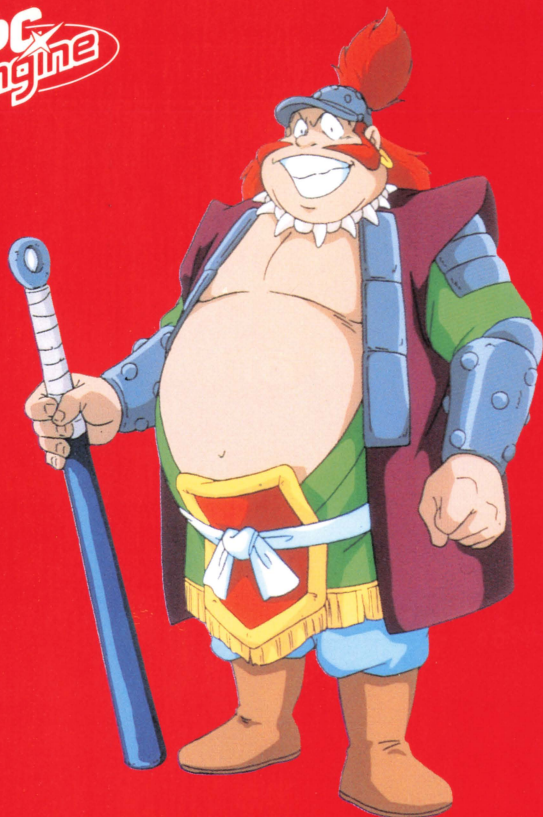
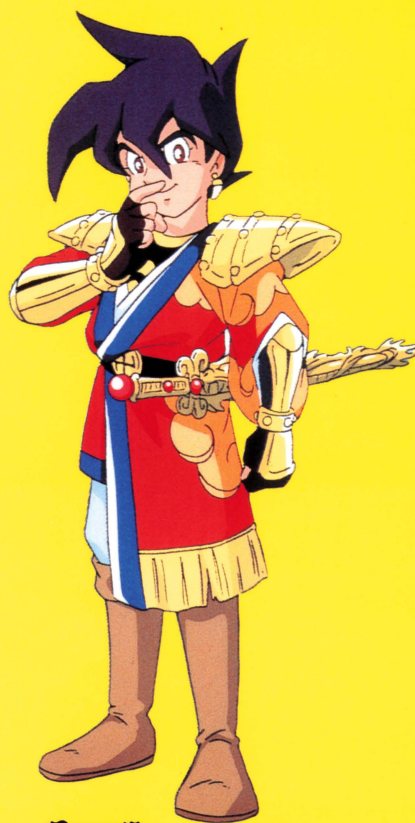
サマーシーズンの話題作を丸ごとキャッチ!
月刊ピーシーエンジンファン
PC Engine FAN
平成4年6月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第6号(通巻43号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
MONTHLY MAGAZINE FOR
PC Engine USER
1992 JUNE
590YEN
6
maker land
コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
魔物ハンター妖子 遠き呼び声
ダンジョンマスター
ソルジャーブレイド
ドラゴンナイトII
ロードス島戦記
ドルアーガの塔
特報 F1 CIRCUS Special
緊急発表 らんま1/2 打倒、元祖無差別格闘流!
好評連載コミック
コズミック・ファンタジー
特別付録① MONTHLY攻略大全
▼エンディングへ通じる後半戦を一挙に攻略
特別付録② 天外魔境II 卍MARU 攻略&データ集 下巻

PC Engine

極楽太郎

年令：1024才(うち992年は牢の中)
血液型：O型 身長：208cm 怪力は山をも砕き、口からは炎を吐き出す!! 大飯食らいの豪傑野郎!!

戦国卍丸

年令：15才 血液型：A型 身長：162cm
主人公!!手に負えないガキ大将だが、ジパングを救うため立ち上がる!!

君はもう戦国卍丸

スーパーRPG巨編、天外II。

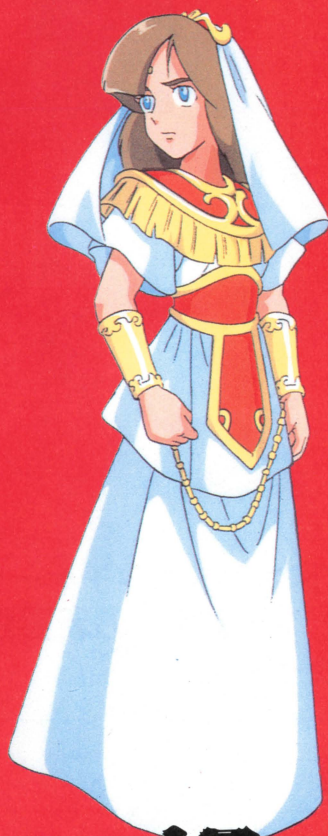
超大作RPG『天外魔境II』、人気沸騰中！

- ◆登場人物総数……約3,000人
- ◆敵キャラ総数……約400体
- ◆マップ総量……約2万画面
- ◆町、村、洞窟……約250か所
- ◆術、奥義……約100種類
- ◆アイテム 約500(武具250／道具250)
- ◆アニメ原画……約2,000枚(30分アニメ2本分)
- ◆ナレーション……約3時間(約1万メッセージ)
- ◆BGM……80曲(うちCD音源16曲)
- ◆予想プレイ時間……70～80時間
- ◆制作スタッフ……150人

スーパーCD・ROM²システム専用ソフト／ハドソン

大好評発売中

希望小売価格 7,800円(税別)

絹

年令:14才　血液型:AB型　身長:153.5cm
卍丸たちの命運を握る謎の美少女!! 果たして悲しげな瞳に映るものは!?

カブキ団十郎

年令:19才　血液型:B型　身長:176cm
派手好き!! 女好き!! 軽い性格!! ただ一筋に目立つためだけに戦う!!

に出逢ったか。

話題超独占!!

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

PCエンジン・スーパーCDロムロム
一体型ゲームマシン
PC Engine
DUO
PCエンジン　デュオ/標準価格59,800円(税別)

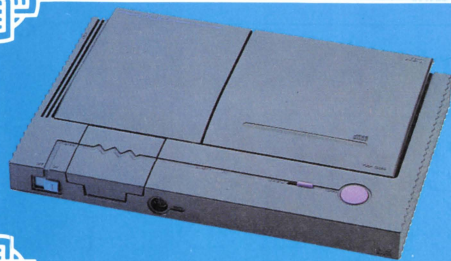
デュオの5大特長

■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。

好評発売中!

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。
最新情報と楽しいイベントが満載! '92東京おもちゃショー出展　●6月7日〈一般公開日〉●幕張メッセ

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

6
JUNE
1992

<発売>株式会社徳間書店
<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社
●発行人／栃窪宏男
●編集人／山森尚
●副編集長／石塚宏治
●編集委員／村田憲生
●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭
<編集>
●スタッフ／
［東京］阿久根幸夫・安藤美保・風間尚仁・田山和
［仙台］飯塚宝・千田誠行
●アシスタント／
［東京］栄村優子・川上みゆき・河原大介・北見啓一・坂上裕・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司・前田健志
［仙台］石橋彰史・伊藤由香・伊藤由美・佐藤和広・千葉保弘
<デザイン>
●AD／石井達也
●スタッフ／［仙台］鈴木徳房・伊藤正明
●アシスタント／［仙台］金上富雄・板橋里佳
<協力>
●校閲／笠原紀彦
●編集／片桐直樹・伊藤明照
●写真／浜野忠夫
●デザイン／株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・中島みどり・有限会社秋葉工房・有限会社ミロ
●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・有限会社湯目写植工芸・株式会社ターゲット
●印刷／大日本印刷株式会社・高速美術印刷株式会社

COVER

●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／石井達也

スペック表の見方

① 媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
② 対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③ 発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
④ 予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑤ ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑥ 継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑦ その他の機能　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
⑧ 現在の開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

① Hu	② Huカード（4Mbit）
③	5月1日発売予定
④	6900円（税別）
⑤	シューティング
⑥	パスワード・バックアップメモリ
⑦	マルチタップ対応（最大2人）
⑧	80%（3月14日現在）

GAME INDEX

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。なお、5月5日まで編集部はお休みです。

特報

各データが一新されて興奮度も倍増！

F1CIRCUS Special

CD	スーパーCD-ROM²専用
	6月下旬発売予定
	7900円(税別)
	レース
	バックアップメモリ
	90%(4月15日現在)

前人気も高い日本物産の『F1 CIRCUS Special』がついに発売と決定された。そこで、今号では前作との違いを中心にいち早く紹介だ。

写真提供／MAX PRESS

実写の画面取り込みを多用し雰囲気バッチリ

1作めの『F1 CIRCUS』から人気を誇るこのシリーズ。数えて3作めにあたる今回の『F1 CIRCUS Special』も発売前の人気も高く、ファンの期待のほどがうかがえる。

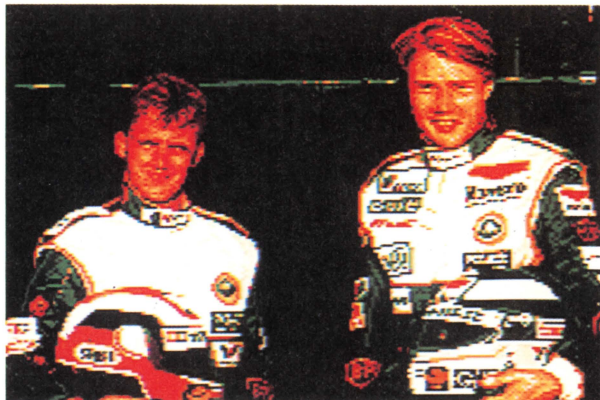
この3作めでついにCD-ROM化されて新たな趣向が凝らされることになった。今号ではその新趣向を中心に紹介していく。

⬆チーム・ロータスのトランスポーターが取り込み画面で登場する

⬆スタート時のグリッド紹介もこのように変更されたのだ

⬆マシンとともに写るチームクルーの面々。これは取り込み画面だ

最新データ&取り込み画面がウリ

3作めが発売されるにあたってデータのほうも新たに見直されている。具体的に言うとドライバーやチームの変更、ニューマシンの登場などである。さらに、ゲーム画面やゲームのシステム、モードなども変更された部分がある。また、各所で実写の画面取り込みが効果的に使用されて雰囲気を盛り上げている。特にデモとしてチーム・ロータスの歴史が紹介されるが、これはファンなら感涙モノといっていいデキなのだ。

⬆写真ではわかりにくいが、ドライバーが移籍している

⬆現在のチーム・ロータスを支えるM・ハッキネン、J・ハーバートの2人もデモで登場

モードは「ワールドチャンピオンシップ」含め4つ

モードの数は4つで変わりないが、内容が変更されている。メインになるのは「ワールドチャンピオンシップ」なのでこのモード自体は残されているのは言うまでもない。なくなったのは、「トレーニングモード」だ。このモードはストレートやコーナーなどサーキットを構成する要素を1つずつ分けてテスト形式で練習ができる親切なモードだったのだ。全テストをクリアすると特典もあった。これらのことを考えると少々惜しい気もする。この「トレーニングモード」と入れ替わりで設けられたのが「テストドライブモード」だ。「タイムアタックモード」と「ディクショナリーモード」もできた。

「タイムアタック」モードが新たに

新たに設けられた「タイムアタックモード」。これは、全20あるサーキットから任意のものを選び、そこでのタイムを競う。多人数でプレイできるので、仲間うちで集まってタイムを競ったりするのもいいだろう。また、「ワールドチャンピオンシップ」でニガ手なサーキットがあれば、その練習に使うのも手。このモードでは自分の好きなチームで走ることができる。チームの選択は、各チームのトランスポーターを選ぶのがユニーク。ちなみにロータスは実名で登場する。日本物産が同チームのスポンサーになっているためだ。

モードはこの4つ。ここで「タイムアタック」を選べば右の画面に

このように他人数でプレイも可能。練習用のモードでもあるのだ

「ワールドチャンピオンシップ」のストーリー

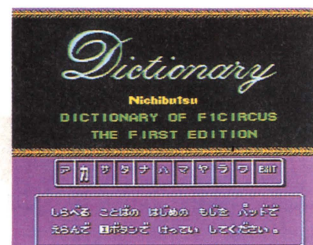
前作ではこのモードを選択すると3チームの中から任意のチームを選び、すぐにシーズンが始まるようになっていた。だが、今回はテストドライバーというところから始まる。そして所属チームのドライバーがケガをしたため、代わりにマシンをドライブするといったストーリー仕立てになっている。

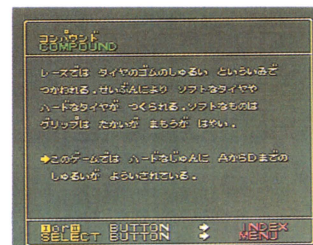
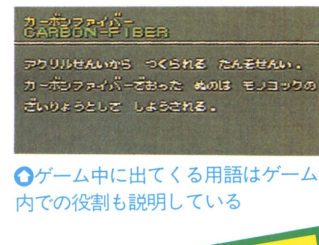
モードを選んだのちはこの画面に

これがプロローグの画面。写真のオジサンはマネージャーらしい

正ドライバーとして契約するとチームメイトがあいさつにやってくる

親切な「ディクショナリー」モードも

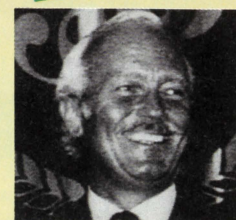
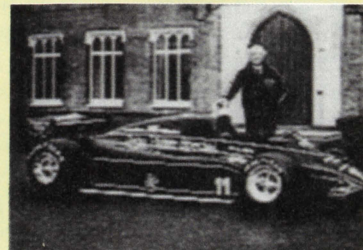
このモードも今回から加わったモードだ。レースで使われている用語を詳しく解説する辞書のモードなのだ。様々な新語が生まれてくる昨今のレース界。このような用語辞典があると何かと便利。なぜ、このような辞書をつけたのかというと、CD-ROMの大容量を余らせるぐらいならこのような辞書をつけてファンに役立ててもらおうという主旨なのだ。ウレシイのはゲーム内で出てくる用語に関してはゲームでの役割・効果などを解説してくれる点だ。ゲームをプレイしていて何かわからないことが出てきたら、すかさずこの辞書を利用しよう。そうすればキミもF1通、レース通ってワケだ。

「ディクショナリー」はこんな画面。引きたい言葉の頭文字を選択

頭文字を選ぶと収録されている言葉がズラーリ並ぶ

探していたことばを選ぶと、このようにていねいに解説されている

ゲーム中に出てくる用語はゲーム内での役割も説明している

デモも必見

チーム ロータスの歴史

CD-ROM化され、最も充実したのでは？　と思ってしまうのがこのデモ画面。日本物産がスポンサーのチーム・ロータスの歴史を紹介しているのだが、実写の画面取り込みで、バックにナレーションが流れる。大半はチームの創設者であるC・チャップマンの業績。彼を知っているファンなら感涙モノなのだ。近年不振から脱しつつあるチーム・ロータスではあるが、次の『F1CIRCUS』のデモで新たな歴史を追加してほしい。

次ページのコラムも参考にしてほしい。

チームの創立者、C・チャップマン

幻のマシン、ツインシャーシのタイプ88

シリーズ第3作の変更点を探ってみよう

ここでは最も気になる前作からの変更点についてチェックしていくことにしよう。ゲーム画面を見る限りでは大きな変更はないように見受けられるが、果たしてどうなのだろうか？

まずは肝心のゲーム画面から

ではゲーム画面から見てみることにしよう。目だつのは画面左上の縦に6台並んでいるマシン。これは、上位6台のマシンだ。これはあまり重要に感じられないかもしれないが、実は非常に重要なもの。なぜなら「ワールドチャンピオンシップ」などでポイント争いをしているライバルが、上位を走っているかどうかをチェックできるからだ。つまり上級プレイヤーほど必要なものといえるだろう。

初代の『F-1CIRCUS』

2作めで人気を不動のものに

そして最新作F1CIRCUS Special

この画面を見てわかるように、大きな変更はない。左上に上位6台のマシンが表示される他、ギアの表示が、シフトパターン風になっている

セッティングがさらに細かく

このゲーム最大の特徴といってもいいのが、このセッティング画面。今回はセッティングの要素がいくつか増えている。が、「イージーセッティング」のコマンドが追加されてセッティングが不慣れな初心者も苦労することがなくなっている。

セッティング画面はもう少し変更が加えられる

追加された要素

2、3の要素が追加されたのは前述のとおり。右の写真を見てもらえばわかるように、「イージーセッティング」は3種の方向性を持たせることができる。また、タイアは予選用がなくなり、その分コンパウンドの種類が増えている。

これは直進安定性に関係する

セッティングが面倒な人むけ？

ウィングは前後別に分けられた

フロントと角度が違うのだ

F1の名門、チーム・ロータス

チーム・ロータスといえば、フェラーリと並んでF1界の名門中の名門。極端な話、このところ好調なウィリアムズなんぞメじゃないぐらいの歴史と戦歴を誇っているのだ。その歴史の長さに比例して在籍した名ドライバーも数多い。古くはJ・クラークがいる。彼はF1デビューをロータスで果たし、全レースをロータスで走りF2でさえロータスのマシンに乗っている。この他にもJ・リント、R・ピーターソン、M・アンドレッティ、近年ではN・マンセル、A・セナ、中嶋悟も在籍していた。

また、奇才と呼ばれたC・チャップマンの生んだマシンも革新的なものが多い。名車と呼ばれたタイプ72やF1カーに革命的な速さを与えたウィングカーのタイプ78・79など数え上げたらきりがない。ここ数年不調だが、今年は長かったトンネルから抜ける年になりそうだ。

ロータスの車すべてについているエンブレム。チャップマンの頭文字を組み合わせてある。チーム名はチャップマンが若い頃に凝った東洋哲学に由来

M・ハッキネンが、新たな歴史を築いてくれるだろうか？

写真提供／平山譲

細かな部分の演出もバッチリ

今回も各所でレースの雰囲気を出す効果が見られ、CD-ROM化されたことで実写の取り込み画面を効果的に使っているのが特に目だつ。また、日本物産がF１のチーム・ロータスのスポンサーになっている関係から、同チームに関してはドライバー名からマークなど本物を使用していることもムードアップにひと役買っている。

「プロローグ」の意味

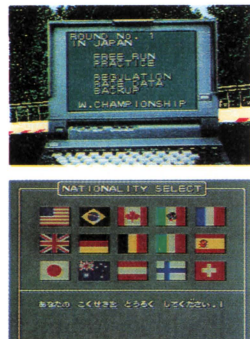
最初で触れたように「ワールドチャンピオンシップ」にはちょっとしたストーリーがつけられている。プレイヤーがチームの正ドライバーとして契約するまではプロローグとなっている。もっともプロローグでのレース成績がどうであれ、正ドライバーとして契約してくれるので安心してほしい。

これはチーム・マネージャーのグラフィック。ドライバーがケガだ！

誘いをかけてきた。人の不幸に付け込むのも気が引けるが…

めでたく正ドライバーの契約が結べそうだ。本格的戦いが始まる

細かな部分のコダワリ

プレイに直接関係するわけではないが、ちょっとした部分でファンの心をくすぐる演出がなされているのが、このシリーズの特徴。例えば、各モードを選択したあとにセッティングやフリー走行を行うかどうかを選ぶ画面がある。これなどはノートタイプのパソコンが使われており、いかにもピットでデータの分析をしているようだ。

このパソコンはNEC製かな？

国籍も自分の好みで決められる

COURSE PROGRAM
U.S.A.
BRAZIL
SAN MARINO
MONACO
MEXICO
FRANCE(Mag)
GREAT BRITAIN
GERMANY
HUNGARY
BELGIUM
ITALY
PORTUGAL
SPAIN(Bar)
AUSTRALIA
SPAIN(Jer)
FRANCE(Pau)
SOUTH AFRICA
NICHIBUTSU
EXIT
1 JAPAN
2 CANADA
TOTAL 2
SELECT ➔ ALL SET

サーキット数は20。これを自分の思うままに選ぶ。面倒ならオートセットで

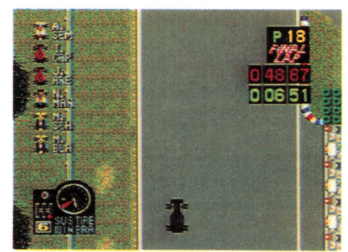
チャンプめざして実戦へ

レースのシステムも一部変更が加えられている。それは予選のところだ。前作では予選を通過しない限り次のレースに進むことはなかったが、今回は2回の予選でタイムが出ないとそのまま予選落ちになってしまうのだ。これはなかなかキビシイといえる。もっとも、ニガ手のサーキットならさっさと先に進んでくれたほうが楽かも。

刻々と入れ替わっていく予選順位。結構手に汗握ってしまう

予選１日めが終了すると、この画面に。暫定ポールが決定

サイド・バイ・サイドの争い

一台でも抜いて、より上位をめざせ！

あらら…、スピンをきってしまった。だが、いつかはチャンピオンに

見てろォマンチャン！

INNER EYES

ロータスの新作(?)は

日本物産の新作の情報を紹介したところで、同社がスポンサーになっているチーム・ロータスに関する、ニューマシンの話題をここで１つ。

F１も3戦を終えて2戦でポイントを獲得している同チーム。ニューマシンの投入が気になるところだ。そこで日本物産に問い合わせたところ、ヨーロッパラウンドまでの１カ月を使い、次のスペインGPでタイプ107が登場予定、ということだ。マシンのデキは走ってみないことにはわからないが、上々ならハッキネン、ハーバートの2人の調子もいいだけに上位入賞も期待できるだろう。

日本物産を初め、多くの日本企業がスポンサーになっているチーム・ロータス。身近に感じられるチームの１つだ。

緊急発表

シリーズ最新作 一丁あがり♡

美味しいメニュー満載！ お熱いうちに召し上がれ♡

RANMA NIBUNNOICHI

打倒、元祖無差別格闘流！

PYO PYO

日本コンピュータシステムの人気シリーズ『らんま½』に新作が登場！ 今度は対戦型アクションで、今までとは違う〝らんまワールド〟が楽しめそう。

CD	CD-ROM² スーパーCD-ROM²両対応
6月下旬発売予定	
7200円（税別）	
アクション	
コンティニュー・パスワード	
マルチタップ対応（最大2人）	
100%	

今回のメインディッシュは「1対1」の対戦型！

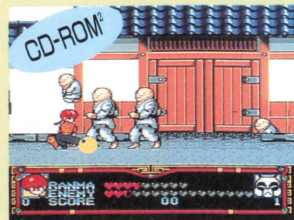
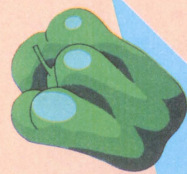
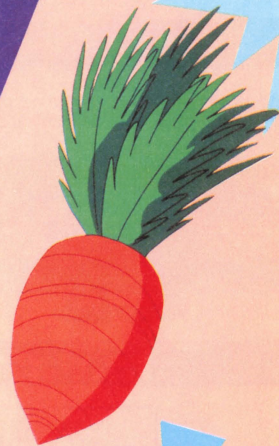
今までに2本発売されている『らんま』は、1作目がアクション、2作目がアドベンチャーとまったく違うジャンルのものだった。今回の『らんま』は1作目と同じアクションになるが、1作目が横スクロール型がメインで対戦はあくまでオマケだったのに対して、全編対戦型へと身を替えてのリリース。ストーリーは1作目の流れをくんでいるので、パスワード画面などにその雰囲気が残っている。

1人専用のモード。おなじみのキャラが順番に対戦相手として登場！

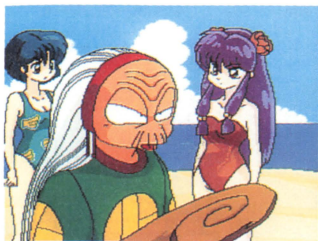
友達と熱い戦いができる2人用。自分の好きなキャラを選んで遊ぼう

CD-ROM²第1作目『らんま½』SFC『らんま½・町内激闘篇』との違いは？

横スクロール型アクションゲームのPCエンジンの第1作目は、おなじみのキャラが各ステージのボスという形で登場。また同じ対戦型となるスーパーファミコン版は、まさに格闘ゲームといった趣。ビジュアルが少ないぶん『らんま』ファンには少々物足りないかも。

やけに生々しい感じ

ザコキャラがたくさん出てくる

毎度おなじみのおさわがせキャラクタが画面せましと大暴れ！

ユカイなビジュアルのてんこ盛り！

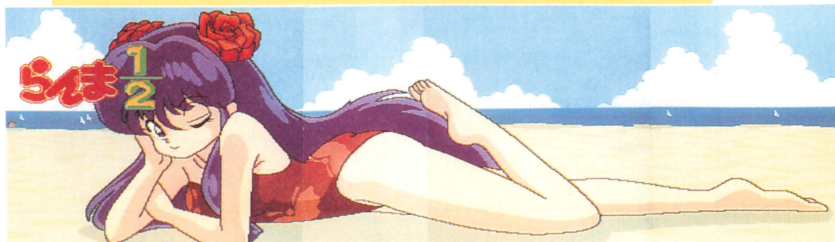
『らんま』シリーズといえば、コミカルで楽しいビジュアルがお約束／　それは今回の『らんま』に関してもいえること。しかも動画枚数は2050枚（総計40分以上）。これは前作『らんま½　とらわれの花嫁』の動画枚数に匹敵する豊富さなのだ。キャラクタたちのユカイなやりとりと合わせて、ビジュアルを見るだけでも十分楽しめるはず。またゲームクリア後のビジュアルは１作目同様、男乱馬版と女らんま版の２種類が用意されている。

ビジュアルシーンはより美しく！　でもコロンちゃんが邪魔

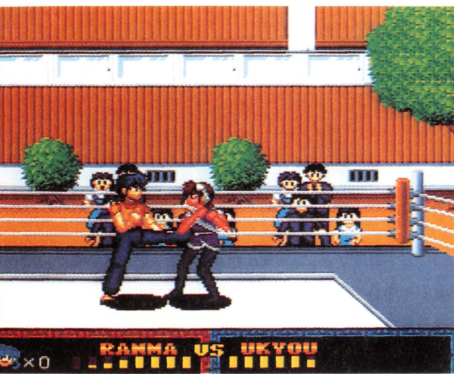
主人公乱馬と父玄馬。親子そろって水をかぶると変身する体質なのだ

あかねのお風呂シーン

CCガールズに負けない胸♡

ちょっとHももちろんよ！

蝶柄の水着を着てポーズをとるシャンプー。ハイレグがたまりません

原作の物語を独自の調理法でアレンジした1人用メニュー！

このゲームは全8ステージで構成されている。各ステージはそれぞれ原作に基づくショートストーリー形式で展開する。前半のステージは対戦相手は１人だが、後半は2人5人と登場するステージもあるぞ。どのキャラクタも攻撃方法が個性的で多彩。中には飛び道具を使う者もいるから気をつけて戦おう。

ライバルの良牙は手強い奴なのだ

今回は右京も登場する。やったね

男!?女!?　君ならどっちを選ぶ？

主人公早乙女乱馬は水をかぶると女になり、お湯をかぶると男に戻る変わった体質の持ち主。しかしゲーム中水をかぶったりお湯をかぶったりという設定はない。戦っている最中にボタン１つでいつでも自由に代えられるのだ。男と女では攻撃力などが多少変わるぞ。

早乙女　乱馬

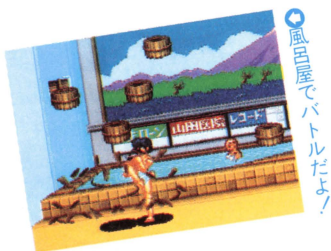
攻撃力などの力強さならば男乱馬

早乙女　らんま

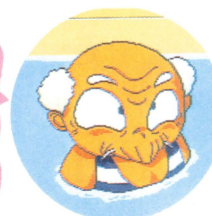
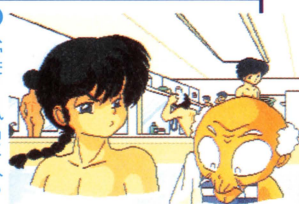
女らんまは、動きがとても身軽だ！

PART１ バトル・ザ・銭湯

対戦相手：八宝斉

乱馬が居候している天道家のお風呂が壊れた。そのためみんなで銭湯へ…。しかしスケベな八宝斉が女風呂をのぞこうとしたため、止めに入った乱馬とケンカに。このステージの八宝斉は、お風呂屋さんに常備されているオケやイスなどを投げて攻撃してくる。小さい体をいかしてオケの中に隠れての攻撃などもあり、かなり卑怯な手段を使ってくるので要注意。

風呂屋でバトルだよ！

八宝斉は次々と物を投げてくるよ

師匠のわしに何すんじゃ!!

八宝斉と風呂に入る乱馬。男の裸じゃつまんないよね

ああっ 悲劇シリーズその１

ゲームオーバーになると八宝斉が出てきて、「わしにはむかうのは100年早い」と一言いわれてしまう。ただのスケベじじいにいわれるとけっこう悔しい。この後、八宝斉は女風呂をのぞくのだろうか…。

じじい覚えてろよな！

PART2 黒バラの小太刀

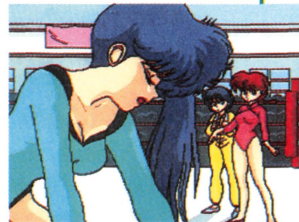
対戦相手：九能小太刀

なりゆきで、乱馬に想いを寄せる九能小太刀と勝負をすることになった女らんま。格闘テーマは、なんと新体操。ボールやこん棒など新体操に使用される道具が武器となる。そのためパンチやキックなど一般的な攻撃方法は使うことができない。また、このステージのみ男乱馬になることができないので、勝負がつくまで女らんまのままで戦わなければならない。

格闘新体操は武器がとっても多彩

レオタード姿の美女２人の激突だ

試合が終わったら乱馬様は私のもの

らんまに負けてあきらめる小太刀。かわいそうだな

ああっ 悲劇シリーズその2

ここでゲームオーバーになると、乱馬は小太刀のものになってしまう。そして小太刀と結婚して不幸な夫婦生活を送るはめに。乱馬は酒におぼれ、小太刀は稼ぎのない夫のために内職をする。ああっ悲劇。

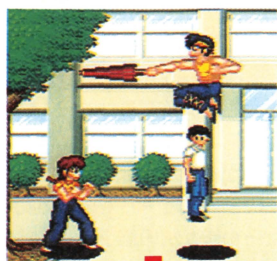
絵に描いたような不幸

パワーをためれば必殺技も！

パンチやキックなどのノーマルな攻撃方法以外にも、主人公乱馬は最初から火中天津甘栗拳という必殺技が使える。だが、この技を使うにはパワーをためなければならない。その間、自分からは攻撃できないので逃げ回るしかないぞ。

⬆パワーをいっきにためてっ

⬆えいっ火中天津甘栗拳だ！

⬆最終ステージでこんな技も使える

おまけ　博奕王K(ばくちおうキング)とババヌキ勝負

このゲームでは、2人と対戦するごとに博奕王Kが出てきて勝負を挑んでくる。賭けるものはクレジット数(要するに自機の数)で、勝てば2つ増えることになる。しかし負けると1つ減ってしまう。勝負するしないは選択できるので、うまく使おう。

⬆ババのトランプはPちゃんだよ

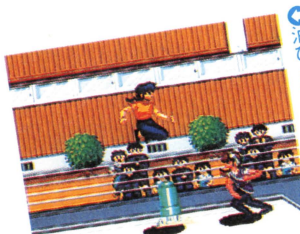
⬆ババヌキなんてちょろいもんよ

ああっ 悲劇お・ま・け

残りのクレジット数が0になるとゲームオーバー。あかねの父・早雲に「ばかも〜ん」と怒鳴られてしまう。あぁ悲劇…。

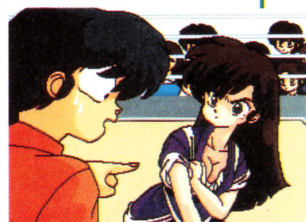
⬆乱馬が空へ飛ぶよん

PART3 お好み焼きの右京　対戦相手：久遠寺右京

乱馬を探して旅をしていた久遠寺右京こと乱馬の幼なじみの女の子うっちゃん。しかし乱馬が右京を男だと思っていたため勝負を挑まれるはめになる。このステージの相手はお好み焼き屋の娘なので、右京の武器となるのは油ひきやヘラなどのお好み焼きに関するものばかり。右京は小ベラとお好み焼きを飛び道具として次々に飛ばしてくるぞ。でも、こんな武器ってあり？

⬆油ひきで攻撃する右京

⬆特設リングでぶつかり合う2人だ

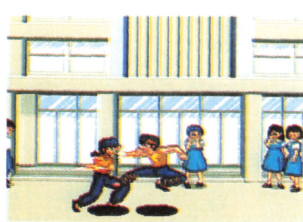
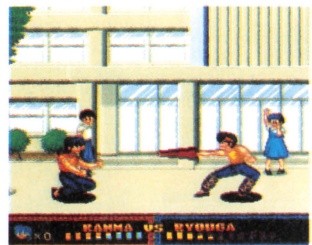
乱馬、おもて出え！やきいれたるっ

⬆右京が女なのを知ってびっくりする乱馬。この鈍感

ああっ 悲劇シリーズその3

ゲームオーバーになると右京の顔の画面になり、「捨てられた者の恨み思い知ったか！」といわれる。乱馬は右京が許嫁(いいなずけ)だということを知らなかったが、結果的に彼女を傷つけたことを反省させられた？

⬆かわいい顔がだいなし

PART4 さすらいの良牙　対戦相手：響　良牙

恋に武道にすべてにおいて乱馬のライバルとなる、方向オンチの響良牙が帰ってきた。そこで、乱馬にあかね以外にもう1人許嫁がいる事実を知り、彼女に恋心を抱く良牙は怒り心頭に発する。このステージの対戦相手の良牙は、番傘とバンダナを武器に攻撃してくる。良牙はライフゲージが減れば減るほど強力な攻撃をしかけてくるから、くれぐれも安心は禁物だ。

⬆肉弾戦にも強い良牙。きびしーっ

⬆番傘を武器に攻撃をしてくる良牙

ふたまたかけるなどあかねさんにとって最大のぶじょく

⬆乱馬に負けた良牙を介抱する天道あかねちゃん

ああっ 悲劇シリーズその4

良牙の顔がアップになり、「あかねさんをぶじょくする奴は、この俺が許さん！」といわれる。しかし負けた上に許嫁のあかねの前でこんなことをいわれるとは、まさに泣きっ面に蜂！　情け無い…。

⬆乱馬、修行が足りん！

8人それぞれの持ち味を生かしてバトルする2人用メニュー！

コンピュータ対戦だけでなく、2人用の対戦モードも楽しめる。1作目はオマケとして入っていたため各キャラクタに個性がなく物足りなかった。だが今回は各キャラクタとも個性たっぷりなのだ。このモードに登場する8人のキャラは早乙女乱馬や響良牙など1作目と同じ顔ぶれから、久遠寺右京や風林館高校校長などの新顔までとさまざま。どのキャラも原作のマンガなどでおなじみの必殺技や特徴ある武器を使うため、まったく違う攻撃パターンが楽しめる。もちろん各キャラごとに攻撃力やジャンプ力などが多少違うので、自分に合うキャラクタを使いこなすことがポイント。

⬆ムースＶＳ右京だ！ 使っている武器がヘラにニワトリの卵とは…。コミカルだよねっ

⬆各キャラクタの得意な攻撃をうまく使いこなすのだ

もちろん男乱馬VS女らんまも可能だ！

男乱馬と女らんまは同一人物。だから常識で考えてしまえば、この2人が戦うことは不可能。しかしこの2人用モードでは、男乱馬と女らんまが別の選手として8名の中に入っている。そのためこの2人を対戦させることができる。しかしもともと同一人物なので、攻撃パターンなどはまったく同じ。

⬆男乱馬ＶＳ女らんまができるよ。うーん、なんてすごいことだろう！

⬆素早さの女らんまと力の男乱馬。勝利の女神が微笑むのはどっち？

⬆この２人は、同一人物なのだから、実は戦って自分を傷つけてるんだね

MENU 1 早乙女 乱馬

無差別格闘早乙女流の2代目で、風林館高校に通う高校生。主な攻撃方法はパンチやキックなどの素手で、飛び道具など武器がまったく使えないため肉弾戦向きのキャラクタ。必殺技は〝火中天津甘栗拳〟〝飛竜昇天破〟があるが、〝飛竜昇天破〟のほうが命中率が高い。

⬆火中天津甘栗拳を使う乱馬。当たると痛そう

⬇力強い投げ技を見せてくれる乱馬。お見事！

⬆これが必殺、飛竜昇天破だぜ

MENU 2 早乙女 らんま

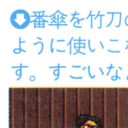
早乙女乱馬が女になったときの姿で、スタイルが良く同一人物とは思えないほど。男乱馬より身軽で、ジャンプ力があり動きが機敏だが、攻撃力などのパワー的な部分が弱い。攻撃方法や必殺技などは男乱馬とまったく変わらないので、素早さと攻撃力の違いだけとなる。

⬆ジャンプして上から繰り出す火中天津甘栗拳

⬇身軽さがウリのらんまは、動きが素早いぞっ

⬆飛竜昇天破の威力は同じ！

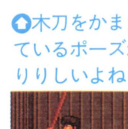
MENU 3 響 良牙

究極の方向オンチで、乱馬の幼なじみ。また乱馬の良きライバルでもある。乱馬と同じで接近戦となる肉弾戦に強いが、飛び道具となる武器も持っているキャラクタ。必殺技は〝爆砕点穴〟と〝傘突き〟で、〝爆砕点穴〟のほうが攻撃範囲が広くなるので命中率も高い。

⬆飛び道具として、バンダナを投げてくる良牙

⬇番傘を竹刀のように使いこなす。すごいなぁ

⬆攻撃範囲が広い必殺技なのだ

MENU 4 九能 帯刀

風林館高校の剣道部主将で、乱馬の先輩。ちょっぴり変態だが剣の達人でもある。さすがに剣の達人だけあって、木刀を使っての攻撃で〝小手〟〝面〟〝胴〟などの剣道らしい技を使う。必殺技は突きの連打でなかなかの威力だ。攻撃力はあるが、動きが遅いのが難点。

⬆ジャンプをして突きをしてくる。変なポーズ

⬇木刀をかまえているポーズがりりしいよね！

⬆見よ、この素早い剣さばき！

ついに実現した夢の対決！

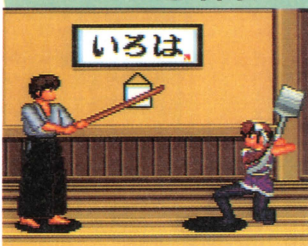
原作ではあり得ないキャラクタ同士の夢の対決も、このゲーム中では実現してしまうのだ。これは１作目でもできたことだが、今回は登場するキャラクタが何人か入れ代わったために、前とは違った新しい対決が体験できる。これは２人用のモードならではだね。

良牙VS小太刀

⇧武器派の小太刀と肉弾戦派の良牙

ムースVS校長

⇧原作では考えられない変態校長とムースの対決。うーん、グレイト！

帯刀VS右京

⇧剣道の達人とお好み焼き屋の対決

"らんまワールド"をより楽しむための10のキーワード

1. 乱馬が居候している天道家は、早雲に３人の娘がいる
2. 八宝斉は、実は昔天道早雲と早乙女玄馬の師匠だった
3. 良牙の必殺技の爆砕点穴とは土木作業用に開発された
4. 帯刀と小太刀の父親である校長はハワイアンが大好き
5. 子供のころ、乱馬は右京よりお好み焼きが好きだった
6. 良牙は水をかぶると黒い子ブタの「Ｐちゃん」になる
7. 小太刀は乱馬のためならどんなひきょうな手段も使う
8. ムースの好きな女の子シャンプーは乱馬のことが好き
9. シャンプーのひいばぁちゃんは八宝斉と幼なじみだ！
10. マンガは週刊少年サンデー（小学館刊）で連載中だよ

⇧コミックは10巻まで税込370円、11巻から19巻まで同390円で小学館から

MENU 5　久遠寺 右京

乱馬の幼なじみであり許嫁でもある右京。乱馬と同じ高校に通いながらお好み焼き屋を経営している。職人気質な彼女の武器は小ヘラ大ヘラなど。主に飛び道具が多いので、距離をおいて戦うのが有効。また、他のキャラクタよりパワーが少ないので、肉弾戦には注意！

⇧大ヘラで攻撃。しかしけっこう危ない武器だな

⇧飛び道具として、小ヘラをいっぱい投げるよ

天カスかんしゃく玉ミックスや！

⇧要するに爆竹みたいなものね

MENU 7　風林館高校校長

小太刀と帯刀の父親で、生徒をいじめることに生きがいを感じている風林館高校の校長。一年中トロピカルムードの変態なのだ。使用する武器はパイナップル爆弾にバリカンと何とも変わっている。必殺技は"バリカンめった斬り"。動作が遅いのが難点になっている。

⇧パイナップル爆弾を投げる校長。…妙な感じ

⇧バリカン攻撃。刃物は取り扱いに注意してよ！

バリカンめった斬りで〜す

⇧こんな攻撃は受けたくなよね

MENU 6　九能 小太刀

聖ヘベレケ女学院の格闘新体操部選手の黒バラの小太刀こと九能小太刀。乱馬に惚れているが、愛情表現が屈折している変態少女。新体操の選手だけあって動きはなめらか。こん棒やフープなどを武器として使用する。飛び道具が多いので、距離をおいて戦うのが理想。

⇧小太刀の飛び道具の中の１つがこのボールだ

⇧フープだって武器になる。おちゃめな武器ね

千手こん棒乱れ打ち！

⇧こん棒で連打している小太刀

MENU 8　ムース

中国からやって来たド近眼男ムース。乱馬のことが好きな中国娘シャンプーの幼なじみ。服の中に何種類もの武器を隠している暗器の達人。そのため武器を使った攻撃が得意なのだ。短刀など接近戦用の武器がほとんどだが、飛び道具も使うことができる。

⇧秘技・鶏卵拳だ。このニワトリは誰のかしら

⇧短剣や爪などの武器がこの服の中にあるのだ

ナイスの乱打！

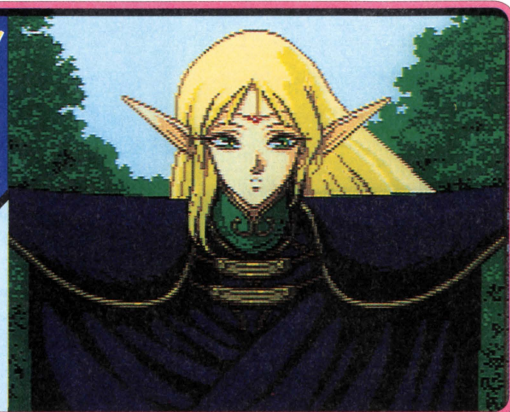
⇧これは当たったら痛そうだな

ハドソン

ファン待望のPC版画面写真を大公開!!

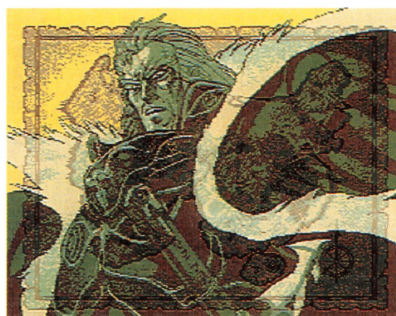
ロードス島戦記

独特のファンタジー世界でファンを魅了する『ロードス島戦記』。PC版ロールプレイングがその全貌を現した。今回はオープニングのビジュアルに加え、旅の出発点ザクソンの町とエリア1のイベントを中心に紹介する。

CD-ROM²
スーパーCD-ROM²両対応
7月17日発売予定
7200円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
90%(4月15日現在)

呪われた島ロードスを舞台にしたファンタジーRPG

小説、アニメなどで多くのファンを持つ『ロードス島戦記』。このPC版は、パソコン版の移植ではなくオリジナルに開発されたものだ。フィールド上を移動していくタイプのロールプレイングだが、オリジナルのシステムを持つことにより独自のゲーム世界を作りだしている。ここではそのシステム面と6人の主要なキャラクタ、そしてゲーム序盤のイベントを紹介する。呪われた島ロードスに吹き荒れる戦乱の嵐は、プレイヤーを巻き込み魅了することだろう。

これがロードスの地図

フィールド型RPGだ

黒衣の騎士とモンスター軍

マーモの暗黒皇帝ベルド。30年前には魔神からロードスを救った六英雄の1人だったのだが

2つのオープニングを紹介!!

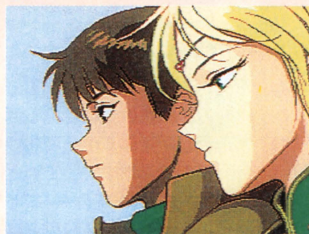
アニメバージョン

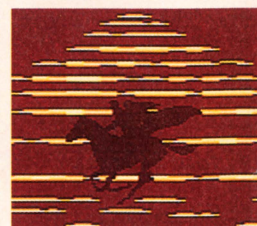
この『ロードス島戦記』には、2種類のオープニングビジュアルが用意されている。下の写真の画面でスタートを選ぶと、主題歌と共にアニメ版のオープニングが始まる。

この画面でスタートを選ぶとアニメ版のオープニングが始まる

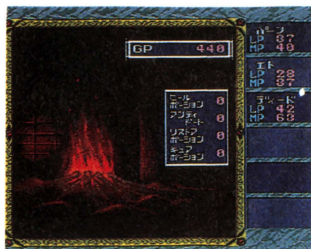
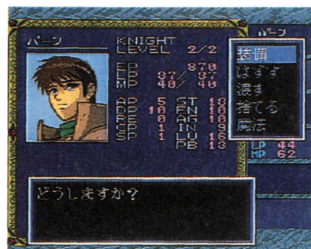
アニメでおなじみのタイトル画面

このオープニングビジュアルは、本当に美しい。感動間違いナシ!

美しいディードリットの横顔

アニメではドラゴンが出るのだが

朝焼けの中、馬を駆る。いつか2人だけの旅へ…

2人の見つめる先は…

オリジナルのシステム、キャンプモードと戦闘方式

システム面での大きな特徴は2つ。その1つは、ステイタス確認や、武具などの装備、セーブを行う機能が「キャンプモード」として1つにまとめられていることだ。フィールド上でも、ダンジョンでも①ボタンだけで呼び出せるのでプレイヤーにとっては便利。もう1つはタクティカルコンバット。ユニークな戦闘システムだ。

↑フィールド上、ダンジョン内で①ボタンを押し、キャンプを選択する

↑「見る」のコマンドで、ステータス確認や武具などの装備を行う

戦闘はタクティカルコンバット

戦闘では、画面のように敵は上、自キャラは下に分かれる。直接攻撃をする場合は敵に接近して行き、魔法を使うときは敵の攻撃を受けないようその場に留まる。敵との位置関係が重要になるのがタクティカルコンバットのポイントだ。前進して戦うキャラに対して後方から魔法で援護する、というのが一般的な戦い方といえる。

↑前進して接近戦をするキャラを、後方から魔法で援護するのが基本

↑ディードリットの攻撃魔法ファイアボルト。序盤では大きな戦力だ

魔法の種類と効果

魔法を使えるキャラは3人。魔法はキャラクタのクラス(職業)により3つに大別され、シャーマンマジック(精霊魔法)、ソーサラーマジック(古代語魔法)、プリーストマジック(神聖魔法)がある。また戦闘中では、敵(味方)全体にかかるもの、かける相手を指定するもの、かける地域を指定するものの3つの使い方に分けられる。各キャラの特性と魔法の効果範囲をよく考えて使うことが重要だ。

シャーマンマジック

精霊使いディードリットが使う魔法。攻撃系、補助系、防御系、召喚系の魔法が使える。精霊を召喚できるのは、ディードだけ。

↑光の精霊ウィル・オー・ウィスプを召喚した

ソーサラーマジック

魔術師スレインの使う魔法。攻撃系、補助系、防御系、召喚系の魔法が使える。得意とするのは攻撃系で、呪文の数も多い。

↑豊富な攻撃魔法の中の一つエネルギーボルト

プリーストマジック

神官エトの使う魔法。攻撃系、補助系、防御系、回復系の魔法が使える。回復系はエトにしか使えないため、重要なキャラクタだ。

↑回復魔法ヒーリング。回復系はエトにしか使えない

六英雄バージョン

スタート画面のまましばらく待つともう1つのオープニングを見ることができる。これは約30年前にロードス島に起こった、魔神と6人の英雄たちとの戦いを描いたものだ。

↑壁画に描かれた、ロードスの過去の戦い。魔神と6人の英雄の物語

↑これは六英雄版のタイトル画面だ

↑「最も深き迷宮」から魔神の軍団が

↑7人が戦い、6人が生き残った。そこから悲劇が…

↑魔法戦士による強力な攻撃魔法

↑3年間にわたる戦いの最後は、魔神の王との決戦だ

↑双頭の竜のような魔神の攻撃

暗黒皇帝に立ち向かう6人の冒険者たち

妖魔の巣くう島ロードスに、今戦火が広がろうとしている。ロードス島の南東に浮かぶ、暗黒の島マーモ。その皇帝ベルドはロードス征服をたくらみ、魔物の軍団を率いて隣国カノンに攻め込んだ。カノンもまた軍を率いてこれに対抗したが、マーモのモンスター軍団の前になすすべもなく敗退した。正義感に溢れる青年パーンは親友エトと共にベルド打倒に立ち上がる。旅の途中で4人の仲間と巡り会い、暗黒皇帝ベルドとそのモンスター軍団に戦いを挑むのだ!!

3人目に仲間になるエルフのディードリット

ディードリットと話すパーン。純情なのだ

ロードスの平和は俺が守る

主人公パーン

『ロードス島戦記』の主人公。正義感は強いが暴走しがち。そのためパーティのリーダー格でありながら、無鉄砲な行動で他のメンバーに迷惑をかけることも多い。それでもなぜか皆がついていくのは人徳か?

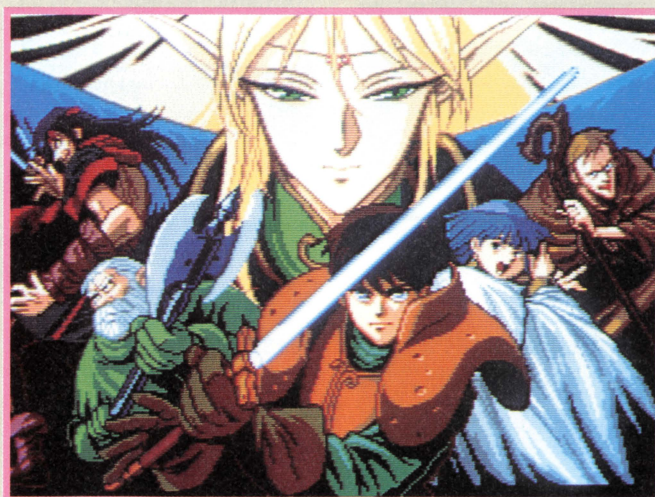
誇り高きハイエルフ

ディードリット

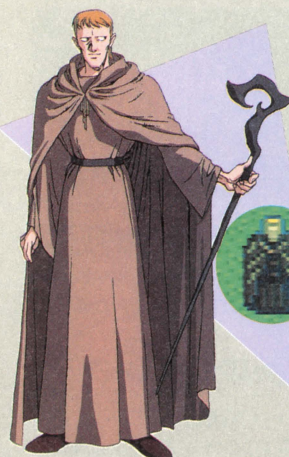
森の種族エルフの中でも上級に位置するハイエルフの精霊使い。長寿を生きる種族の中にあって160歳の年齢は少女のそれである。プライドは高いが優しい心もあわせ持ち、パーンにほのかな愛情を寄せている。

その目的は謎!?

盗賊ウッドチャック

若い頃仕事に失敗して、20年間牢獄に閉じ込められていた中年の盗賊。彼がこの冒険に加わった真の目的を知るものはいない。その経歴のためか性格はねじ曲がっている。

ベルド打倒に立ち上がる6人の勇者たち。ロードスの平和を守るために戦え!

自分の星を探し求める

魔術師スレイン

アラニアの首都アランにある賢者の学院出身の魔術師。自分を導く星を探しているためスターシーカーの名を持つ。その魔法の実力は高く、パーティを強力に援護する。

山の種族ドワーフ

戦士ギム

ロードス島最北の村、ターバの周辺に住むドワーフ族の戦士。マーファ神殿の司祭ニースの、7年前に行方不明になった娘レイリアを捜し出すためにこの旅に加わった。

心優しき神官

パーンの親友エト

パーンの幼なじみで親友。至高神ファリスの神官で、慎重な性格の持ち主。無鉄砲な友人の行動に辛抱強くつきあっているが、何物にも屈しない強い精神を持っている。

"エリア1"ザクソンの町からターバの神殿までを公開!!

ロードス島の北東部に位置するアラニア王国。首都アランの北にある小さな村ザクソンが冒険の出発点だ。ベルド打倒の決意をしたパーンとエトは、ここからアラニア中央部を目指すことになる。旅に出る前に、町の中の施設を確認しておくことにしよう。

⇧これがザクソンのタウンマップ。町の中央には必ず広場がある

⇧町の中では、この広場でキャンプモードに入ることができる

ザクソンの町の主な施設

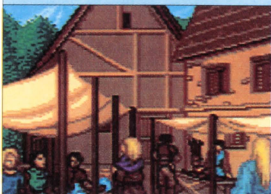
この『ロードス島戦記』では、町は1枚のマップ上に表示され、行きたい場所にカーソルを合わせて移動するようになっている。ザクソンの町には、パーンの家、村長の家、広場、寺院、市場、スレインの家がある。町の中央の広場では、キャンプモードに入ることができる。今後訪れる町によっては、ここにない施設も登場する。

パーンの家

ここからパーンとエトの長い旅は始まる

寺院

病気などの治療と体力の回復はここで行う

市場

ここにあるたくさんの店で装備を揃えよう

スレインの家

パーンと同じくザクソンの住人スレインの家

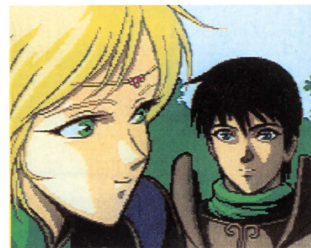
村長の娘を洞窟から救い出せ！

村長の家に行くと、ゴブリンの森近くで行方がわからなくなった娘のリアラを探してほしいと頼まれる。さっそく北の森に向かうが森の中には何もなさそうだ。いったいリアラはどこに…？

⇧困った様子の村長。話を聞こう

⇧村長の娘を無事救出したが…

エリア1で出会う仲間たち

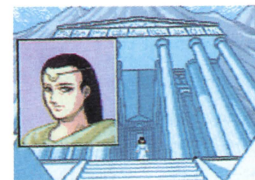
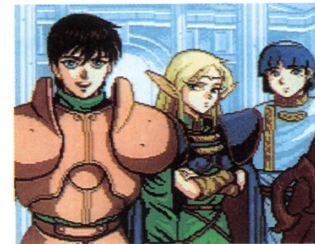
森の中をさまよっていると、森の種族エルフの美少女ディードリットに出会う。彼女の力でゴブリンの洞窟に捕らわれているリアラを発見したが、魔法で封印された扉により助け出すことができない。一行は村に戻り、魔術師のスレインに相談することにした。

⇧パーンとディードリットの出会いのシーン。もちろん声が出るよ

⇧4人目の仲間、魔術師スレイン。彼の魔法にはたびたび助けられる

ギムとの出会い そしてエリア2へ

スレインの活躍により、無事リアラを救い出すが、彼女は魔法で意識を封じられていた。魔法を解くために、一行はターバの神殿に向かう。そこで出会うドワーフの戦士ギムが5人目の仲間となる。

⇨ターバ神殿。司祭のニースの話を聞く

⇧ドワーフのギム。5人目の仲間だ

⇧ディードリットはドワーフが嫌い

神殿を抜けるとそこは…

ターバの神殿を抜けるとエリア2に入る。ここにはアラニアの首都アランがあり、6人目の仲間ウッドチャックに出会うことになる。旅はまだ始まったばかりだ。

⇦怪しげな話を持ちかけるウッドチャック

⇨エリア2で出会う6人目の仲間。盗賊ウッドチャック

⇩アラニアの首都アラン。ザクソンよりも大きな町だ

ハドソン

シューティングに身を焦がす人のための１本！

ソルジャーブレイド

PCエンジンの夏といったら、やっぱりハドソンキャラバン！　1991年の夏は『ファイナルソルジャー』で激しい戦いが行われたが、1992年は今回紹介する『ソルジャーブレイド』によって、さらに激しい戦いが予想される!!

今年も熱い夏のキャラバン！　ライバルとともに高得点を競え!!

アーケードのシューティングとはまた一味違ったおもしろさのある、スコア争いの熱いキャラバンシューティング。そして、今年の夏をより熱く演出するゲームがこの『ソルジャーブレイド』だ。このゲームも、『ガンヘッド』などの一連のシリーズの流れを受け継いだものだが、難易度はかなり高いので心してプレイしよう。

キャラバンソフトをやり込んだ人は、この画面を見て安心しちゃう？

3種類のパワーアップをつかいこなせ！

シューティングゲームを派手に演出するものといったら、やはりパワーアップ。メインウェポンは、3種類からアイテムによって選択できるが、同じ色のアイテムを取り続けることにより、それぞれ3段階までパワーアップしていく。

また、この『ソルジャーブレイド』の難易度を上げているのはシールドアイテムが一切存在しないことだろう。やるかやられるか…戦いにはそれ以外存在しないのだ。

このアイテムを運んでくる奴を倒す

赤いアイテムを取るとバルカンになる

クラスター	レーザー	ウェーブ
スタート時の基本形態で威力は普通。赤のアイテムを取ると強化していく	一定時間おきに発射され、抜群の威力を発揮する。青のアイテムで強化する	広範囲に攻撃できるが、威力はやや弱め。緑のアイテムで強化する

新兵器オプション&スーパーシェル

自機を支援するアイテムにはオプションがある。このオプションは敵弾を防いでくれるので、十分活用したい。また、一撃必殺の武器としてスーパーシェルがある。これはパワーアップの色に対応して3種類の攻撃が可能になるのだ。最大3つまでストックでき、ボスキャラなどに有効な特殊兵器だ。

こいつが頼もしくてドスデェ味方のオプションだ！

敵弾やザコの体当たりなら防いでくれるのだ

スーパーシェルは最大３個までストック可能。画面右下に表示される

これは青いアイテムを使ったスーパーシェル「スイーパーブレード」だ！

プレイヤーを魅せる演出の連続！ シューティングはここまで進化する!!

去年発売された『ファイナルソルジャー』は、ノーマルモードの難易度は割と易しいものであった。だが、この『ソルジャーブレイド』の難易度は、今までのキャラバンシューティングの中では一番高く、またやりごたえのあるものになっている。それに加えての、ゲームを盛り上げる派手な演出の数々には、誰もが驚くことであろう。

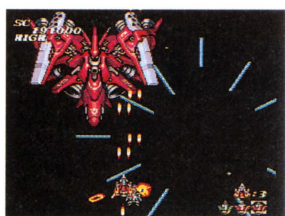
ノーマルステージ 派手な演出が次々と展開

実際にプレイしてみないと、派手な演出といわれてもピンとこないだろう。代表的なものとしては、ボスの登場の仕方やその攻撃方法があげられる。画面写真では伝わらないその迫力は、実際にプレイして自分の目で確かめて欲しい。

味方機と戦場へと向かうオープニングデモ

OPERATION 1

最初のステージだけあってそれほど難しくはないが、油断しているとやられてしまうのがステージ1。ここでは、パワーアップなどのシステムに慣れることだ。また、このステージに限ったことではないが、ステレオで流れる臨場感あふれるサウンドは、ヘッドホンを使用してのプレイをおすすめする。そうすれば、「ALERT」などのメッセージを聞き漏らさずに済むというわけだ。

画面奥から拡大して登場する敵もいる

1面のボスから地獄?

OPERATION 2

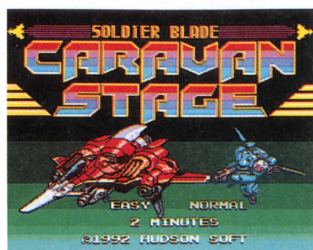
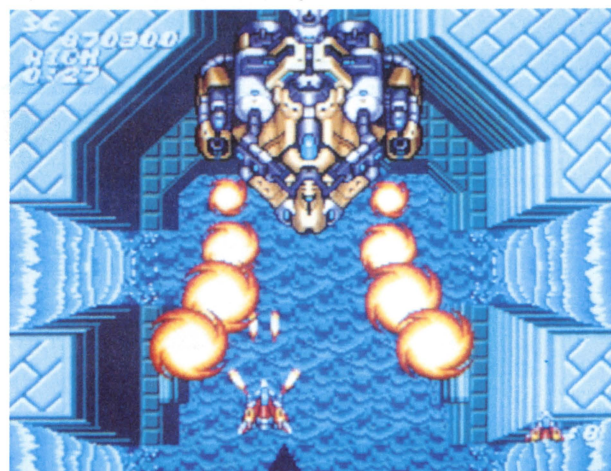
雲の上が戦いの舞台となるステージ2。ステージ1に比べ敵の攻撃もより多彩に、そして激しくなっていく。また、このゲームに登場するボスキャラはかなり強いので、なめてかかるとひどい目に遭うだろう。とにかく最強状態を維持し、常にベストの状態で敵と戦うことがこのゲームの基本である。

雲の下から登場する2面の中ボス。やられそうになると逃げて行く

雲の中からジャジャジャジャーンと登場する2面のボス

多彩な攻撃で自機を攻撃してくる。参ったねどうも

キャラバンステージ 自分…そしてライバルとの戦い

限られた時間内に、どれだけのスコアを出せるかを競うキャラバンステージ。今回のキャラバンステージの内容は2分、5分の両モードとも、今までのものよりもかなり練り込まれた内容になっているので、キャラバンに向けて練習しよう。1人でコツコツやるか、友達と技を競いながら練習するかは、もちろんプレイヤー次第だ。

今回のキャラバンステージには、イージーモードが加わったのだ

5分間モードの最後を飾るボスキャラ。2分間モードもいいけど、たまには5分間もやってくださいな！

ボスも進化？ やられるだけがボスではない!!

ステージ1をある程度進むと、「ALERT」のメッセージが流れボスが登場し、増加パーツを装備して自機に襲いかかる。攻撃に耐えて、敵のパーツのみを破壊するとボスは去っていく。しかし敵はただ負けたのではなく、次回はさらに強力な増加パーツを装備して再び自機に襲いかかる。敵も敗北から多くのことを学ぶのか？

無残にもやられていく味方機。自分は何もできずに見守るだけ…

基本形態に増加パーツを装着する中ボス（?）

増加パーツを破壊すると逃げていくのだ

ハドソン

腕ならぬ、頭の修行を積んで強敵に立ち向かえ

アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険

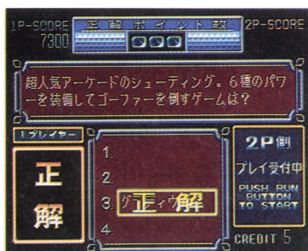
『カプコンワールド』と『ハテナの大冒険』を、それぞれ単独で発売しても人気は十分に見込めるはずなのに、2つ一緒に楽しめるPCエンジン版は何と贅沢なんだろう。今回は2つのゲームの楽しさを見てほしい。

アーケードの2大クイズゲームが1枚のCDで一緒に遊べちゃう!!

アーケード版では、誰にでも楽しめる簡単なシステムに加え、専用のコントロールパネル（コンパネ）を使用し、一躍クイズゲームブームを作り出した『カプコンワールド』。また、それに続く第2弾として改良を加えたものが『ハテナの大冒険』だ。PCエンジン版は、アーケード版の完全移植に加え、2作同時に楽しめるわけだ。

タイトル画面でゲームを選ぶ。選ぶとそれぞれのゲームの画面になる

1人はもちろん、2人対戦プレイもアツイ！

2つのゲームは、マルチタップを使うことによりどちらとも2人プレイが可能。どちらのゲームも対戦式で、2人のスコアを競うのだ。2プレイヤー側はゲームの途中からでも参加できるが、クレジットは2人共用になっているので、ミスしてばかりいるとあっという間にクレジットがなくなるのだ。

この答えはすぐわかるよね！

2人対戦プレイでは、相手より早く答えなければダメなの。待つものは栄光か敗北のどっちかなの

難問・奇問に答え、スゴロクマップを突き進め

2つのゲームの基本ルールは、スゴロク形式のマップを4択クイズに答えて進むというもの。提示された4枚のカードの1枚をめくり、出た数のマスだけ進んでいく。マスに止まるとノルマが表示されるので、その数だけクイズに正解すればいい。また、止まったマスによっては通常4択のクイズが、3択や2択になるのだ。

もちろん人じゃなくて動物なんですねぇ

まずは4枚のカードから1枚を選ぶんですねぇ

5が出たら、5コマ進めるのだ。いっぱい進めれば楽なんですねぇ

得意ジャンルでボスと勝負

それぞれのステージの最後には、ステージボスが登場する。ボスとの戦いは、画面に表示される4つのジャンルから好きなジャンルを選んでの戦いとなるのだ。正解ノルマはボスが指示してくるので、その数だけ答えられればステージクリアとなる。倒したボスによっては、情報をもらえることもある。

1が出ようが、6が出ようがボスのところでは絶対止まるんですねぇ

ここから選べってのか、参ったねどうも。地味に地理でも選ぼうかね

知力振り絞り、王女さまを救い出せ！

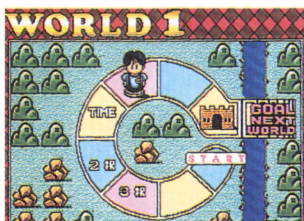
この『カプコンワールド』には、政治・経済などの難しい問題から、童話などの簡単な問題まで、合計14ジャンルのクイズが詰まっている。

平和なカプコン王国を、突然襲った悲劇！　優しくて美しい王女さまが、盗賊どもに連れさられてしまったのだ。プレイヤーは王女さまを救出するために立ち上がった少年。カプコン王国には6つのワールドがあり、王女さまは6つ目の世界に捕らわれているのだ。各ワールドとボス敵を、知力と時の運でクリアし、ワールド6を目指すのだ。

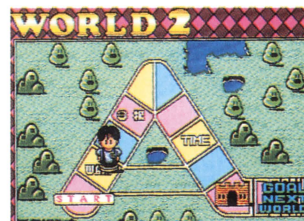
◐精神を集中し、気を高めて思った番号をエイッと押せ！

◐１人ぼっちでも知力を振り絞ってがんばろーね

ワールド１

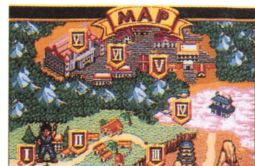
数の多いカードを出せば、2回でボスまで行けるワールド1。3択や2択のマスに止まれば、問題がそれぞれ3択や2択になる。ＴＩＭＥのマスでは、タイムの減るのがゆっくりになり、少しだけ長く問題を考えられるようになるというわけ。ボスはレッドアリーマだ。

◐運が良ければ、２回でボスまで行ける。１ばかり出たときは泣ける

ワールド２

WARPのマスに止まれば、ボスの手前まで一気に行ける。この辺が時の運の見せどころか（見せられないって)。残念ながらワープできなかった人は、地道にクイズに答えていこう。ボスは、ファミコンの『ロックマン』に登場するドクターワイリー。PCエンジンでは初登場だ！

◐３択とかのマスに止まると、問題が３択クイズになるんですねぇ

長い修行に耐え、目指すは天下一問答会

クイズに加えてなぞなぞ問題が入り、バラエティに富んだジャンル構成になった『ハテナの大冒険』。

ゲームの主人公である少年ハテナは、この世に存在するあらゆる知恵を得るため旅をしていた。ちょうど都では、世界中の知恵者が集まる天下一問答会が開催されようとしていた。問答会の優勝商品は、万人の知恵が得られる「知恵の実」。ハテナは、問答会に出場し優勝するために都へと向かった。都までは全部で7ステージあり、途中で登場する敵の難問を乗り越えなければならない。

◐長い道のりを経て、目指すは天下一問答会の開かれる都

◐『カプコンワールド』とは、画面のレイアウトが変わった

1ステージ　町はずれの森

1ステージは深い森の中が舞台。出口付近は、山賊の縄張りになっているのでたいへん危険だとか。基本ルールは『カプコンワールド』と一緒なのだが、ステージの途中でベーシックコースとなぞなぞコースの2つに分かれる。どちらのコースを選ぶかはプレイヤー次第だけどね。

◐分岐点があり、そこでコースを選択できるようになったのが変更点だ

2ステージ　町

2ステージは町の中が舞台。奇妙な猫（踊ったりはしないが）と長老が出迎えてくれる。ここの長老はハテナに力試しをしてくるので、真剣に答えるように。また、1ステージ同様になぞなぞコースを選ぶと、なぞなぞボス（中ボスみたいなもの）が登場し、勝負を挑んでくるのだ。

◐ゴールには町の長老が登場し、ハテナの力試しをしてくるぞ

ハドソン

誘拐魔の手から愛しのティナを取り戻すのだ！

高橋名人の新冒険島

ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイで大活躍のアクションゲーム『高橋名人の冒険島』が、PCエンジン用オリジナルステージとなって登場。今回はステージ2までを紹介しながら基本ルールを解説しよう。

Huカード（4Mbit）
6月26日発売予定
6500円（税別）
アクション
コンティニュー
100%

ご存じ高橋名人が前人未踏の魔島を大冒険！

すでにファミコン版などで『高橋名人の冒険島』をクリアしてしまった人にも楽しめるように、今回はオリジナルのステージで構成されている。この『新冒険島』の高橋名人は、結婚式の最中にさらわれてしまった花嫁ティナと、その道連れでさらわれた島の子供6人を救うため、誘拐魔ポヤンスキー伯爵を倒す冒険に出るのだ。

⬆結婚式の真っ最中に誘拐される！

基本攻撃は、おのとブーメランと矢

高橋名人は、「おの」、「ブーメラン」そしてファミコン版などでは登場しなかった新しい武器の「矢」を使って攻撃する。また、特殊武器にマジカルファイアがある。武器は卵の中に入っている場合と最初から現れている場合とがあるが、隠れキャラならぬ〝隠し卵〟というのもあるので注意して探そう。

⬆これが卵、中身は武器やアイテム

おの		ブーメラン	
	放物線を描きながら名人の向いた方向に飛び攻撃する。連射が可能。登りの坂などでは放物線の動きが便利。		名人の向いた方向に飛ぶ。2連射までで、一定距離を直線的に飛んで手元に戻るため、微妙な軌跡を描く。
矢		**マジカルファイア**	
	名人の向いた方向に攻撃。一定距離を飛び下方向に落ちる。下り坂で使用すると長く飛べて便利。連射可能。		名人の向いた方向の斜め前方下に〝火の玉〟を飛ばす。2連射が可能で岩をも破壊する。卵の中に入ってる。

バイタリティはフルーツで回復

基本ルールは、画面左上のバイタリティゲージが0になる前に敵に当たったり崖から落ちたりしないようにゴールするというもの。

バイタリティは時間の経過と共に減る。また、敵以外の障害物に当たっても減ってしまうので、フルーツで常に補給させておく必要がある。名人だって人間、腹が減っては戦(いくさ)はできないのだ。

⬆左上のゲージがバイタリティだ！

アイテムは効率よく利用

アイテムは、卵の中にあるものと、ある一定の条件を満たした時に画面中に出現するものとがある。種類としては、ボーナス点、バイタリティ回復、バイタリティゲージを拡張するもの、一定時間無敵、1UP、名人お得意のスケートボードなどがあるので有効に選んで活用しよう。なかにはバイタリティを減らしてしまうBADアイテムもあるので要注意！

⬆無敵のハニー

⬆コントローラは2000点だ!!

⬆スイカ。ある条件で降ってくるゾ

⬆名人得意のスケートボード。敵に当たるまでスピードアップで移動

名人はナスビが嫌い

⬆名人のだ〜いっ嫌いなナスビを取るとバイタリティがメキメキ減るぞ

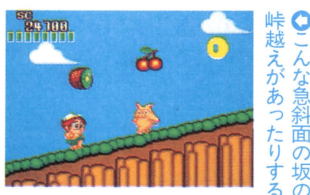
1ステージ4エリアの"消えた花嫁"救出作戦！

このゲームは、ほとんどのステージエリア中、スタートからゴールの間にコンティニューポストがあり、うれしいことに、そこを通過すれば、その後でたとえアウトになっても通過ポストの場所からプレイできるようになっている。また、ゲームオーバーになっても各ステージエリアの最初からプレイできるフリーコンティニュー制になっているので、電源を切るまで何度でもトライできるぞ!!

⬆スタートとゴールの間にコンティニューポストがあり、そこから続けられる

ステージ1は南のパヤパヤ島へ

南のパヤパヤ島は4つのエリアに分かれ、順に平原、洞くつ、大きな峠を越えてボスの城へとたどり着くコースになっている。

ステージ1は、高橋名人にとっては準備運動のようなもの。ここで名人の動きや武器・アイテムの特徴を完璧にマスターしよう。特に武器を選択する目をここで必ず養ってほしい。途中で別の武器が出てきたからといってその武器が必ず使い手があるとは限らない。そのエリアの場所ごとに有利な武器があるので、よ〜く観察しよう。

⬆こんな急斜面の坂の峠越えがあったりする

⬆平原はスケボーでぶっちぎりだ！

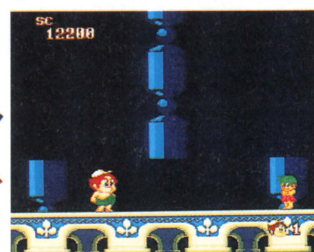
⬆洞くつの中はツタが生えていて、コウモリに似たバッサや、炎が周りをクルクルとまわっているガイコツのスケルトンなどがいて、ちょっと不気味だ…

城には子供が捕らわれている

城には子供が捕らわれており、その直前にボスが待ち構えている。ここのボスは顔が弱点だが、各ステージのボスには必ず弱点があるので自分で探してみよう。

クリアすると高橋名人のショータイムが待っているぞ。

⬆城の中は前後左右から敵が襲撃！

⬆高橋名人がパフォーマンスするぞ

⬆やっと1人目の子供を救出できた

⬆ステージ1のボスはタイガーラス。弱点は顔。雷玉を投げて攻撃してくるぞ

ステージ2は火山ドコドコ島へ！

火山ドコドコ島も4つのエリアに分かれている。南のパヤパヤ島よりも地形が入り組み、敵の動きもより複雑でパワーアップしているぞ。がんばれ高橋名人！

⬆転がった時はおの、矢ではダメ！

⬆上から火山岩が降ってくる。燃えないよう注意

⬆海から大きく跳ねてくるウォーラ。けっこう怖い

ハドソン

ドラえもんがCD-ROMでパワーアップ！

ドラえもん のび太のドラビアンナイト

ドラえもんが活躍するアクションゲームが進化して帰ってきた！ そこで先に発売されていたHuカード版との違いを中心に紹介する。

ビジュアルが進化してリニューアル!!

Huカード版として昨年末に発売されたドラえもんのアクションゲームが、ビジュアル部分を強化、装いも新たにCD-ROM版として登場。BGMの演出面にも工夫が施され、より〝ドラえもんワールド〟が楽しめるゲームになった。

おなじみメンバー出演

絵本の時代を大冒険！

のび太たち4人が勝手にドラえもんの道具を使い、絵本の世界に迷い込んでしまった！ のび太たちを助け出すためにドラえもんは単身タイムマシンで飛び立つ!!

旅する時代は4つ。そのそれぞれが4つのステージに分かれ、時代の最後のステージには巨大なボスが待ち受けている。プレイヤーはドラえもんとなり、「ひみつ道具」を駆使して陸海空で大暴れ!! さあ、4人を助けるために出発だ。

「のび太君、君ってやつは…」

タイムマシーンでのび太を助けに出発だ

1つの時代(エリア)には4つのステージがある

いろんな「ひみつ道具」を使ってのび太たちのピンチを救え!!

古代エリアの巨大ボス出現。こいつを倒せばのび太に再会できるぞ!!

映画のように始まる世界

このゲームの最大の特徴は、Huカード版では味わうことのできないビジュアル部分の追加だ。CD-ROMならではの利点をフルに活用し、グラフィックにアニメーションを加えたドラえもんの世界をスーパーCD-ROM²で再現したものだ。そのオープニングはまるで映画のようであり、シネスコ画面で表示された画像がより一層〝ドラえもんワールド〟への興味をかきたててくれる。

CD版と比べてみよう

画面も見やすく改善され、ストーリーもより一層わかりやすくなった

出ました！ おなじみのシーン

BGMもTVの雰囲気で

目からの刺激だけでなく耳も楽しませてくれる。おなじみ『ドラえもんのうた』と、武田鉄矢作詞のエンディグテーマソング『夢のゆくえ』の映画主題歌2曲を収録。それに加えて、ゲーム中は絶えず大山のぶ代さんの声が聞こえてくるのだから、まさにテレビそのままの臨場感だ！

このとき、ドラえもんが叫ぶ！

恐怖！ あのジャイアンの歌まで収録されているという…

TVのオリジナル声優キャストが出演!!

出演している声優さんのキャスティングも、テレビそのままおなじみの顔触れだ。ドラえもんの大山のぶ代さん、のび太の小原乃梨子さんを始めオリジナルの声優陣が総出演。きっとゲームをプレイすれば、君の知っている声が語りかけてくるはずだ。

左からたてかべ、肝付、野村の各氏

声の出演者

ドラえもん	大山のぶ代
のび太	小原乃梨子
しずか	野村道子
ジャイアン	たてかべ和也
スネ夫	肝付兼太
ドラミ	横沢啓子

(敬称略)

日本コンピュータシステム

妖子が魔界を大冒険する続編登場

魔物ハンター妖子 遠き呼び声(仮称)

『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』が3月14日に発売されたばかりだが、早くも続編のリリースが決定。再び妖子に逢えるゾ！

『妖子』がさらにフレッシュアップ！

勇者となる少女妖子と、魔界の少年ショウマが魔界を舞台に繰り広げるアドベンチャー。ストーリーは前作からの続きで、水棲界を旅立った2人が風棲界に着いたところから始まる。つまり前作と合わせて上下巻といった形になるのだ。そして今回、とくに期待されるのはビジュアル。前作よりも丹念に描き込まれ、しかもアニメシーンもばっちり入る予定だ。

⬆青い空を見上げる妖子とショウマ。2人の冒険はまだまだ続くのである

⬅勇ましいポーズの妖子。より美しいビジュアルでかわいさも倍増だね

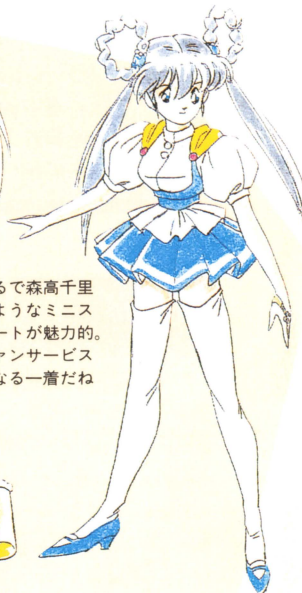
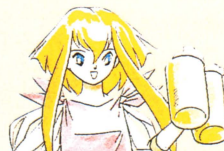
前作のキャラクタも登場！

続編だから、シェルミナやセツナといった前作のサブキャラクタたちも多数登場する。その中にはストーリー展開上、とても重要な役割を持つキャラクタも含まれているので、前作をプレイした人なら感動もひとしおのはず。

シェルミナ	ショウマ	セツナ
水棲界にいるお姫様で、優しい少女。前作では魔物に言葉を奪われていた	妖子と一緒になって旅をする地棲界の少年。とてもマジメで正義感が強い	水棲界では罪人として捕らえられていた風棲界の人間。妖子に助けられる

※上の3点の写真は『～魔界からの転校生』のものです。

妖子のファッションと主要キャラ決定！

前回の『妖子』では、ヒロインの妖子がファッショナブルな衣装を披露してくれたが、今回もお約束のようにかわいいファッションで目を楽しませてくれる。ただし、変装ルックが多くなってしまうらしい。新しいキャラクタも妖子に負けない個性あるキャラばかりだ。

アイミイ
ピンクの服がとっても似合うアイミイちゃん♡　元気が良くって明るい女の子なのです

グレン
恐そうな感じのする青年。何と体の半分が石化状態で、裸に近い服を着ている

ガート
風棲界にいる町医者。ヘンクツそうに見えるが、実はあけっぴろげな性格の人物

★妖子の開発進行レポート その1

こんにちは、真野妖子です。3月14日発売の『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』は楽しんでもらえたかしら？　さて、今回は制作が決定した続編のお知らせをしてるけど、新作記事だけじゃ物足りないよねっ／　というわけで今後、開発室から私が制作状況を実況中継していきまぁす。第1回目は、企画が出たところから現在の開発段階までをお伝えします。

【1月】ようやく『魔物ハンター妖子　魔界からの転校生』の制作が終了。それから間もなくして続編の話が持ち上がったの。続編のことは意識していたけど、こんなに早く話が持ち上がるなんて思ってもなかったからびっくりでした。

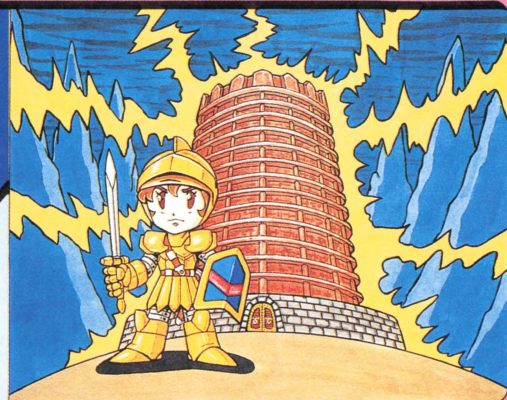
【2月】『妖子』をより良い作品にするために開発スタッフを入れ替え、『らんま½　とらわれの花嫁』のスタッフのみなさんが私のゲームを担当してくれることになったの。この人たちとシナリオや企画などの打ち合わせをして本格的な開発がスタートしました。

【3月】ついにシナリオの第1稿が完成／　絵コンテを描くなどの細かい作業が始まって、私の産みの親の宮尾先生も動画を描くのに大忙しになっています。(つづく)

女神イシターの手を借り新たな謎に挑む

ドルアーガの塔

最初にアーケードに登場したのが、実に8年前という『ドルアーガの塔』。今回はそのリメイク版。基本的なゲームシステムに変更はないが、謎解きの一新、アイテムの効力による使用方法の細分化などがなされている。

Huカード(4Mbit)
6月25日発売予定
6800円(税別)
アクション
コンティニュー・パスワード
100%

女神イシターのお告げを頼りに、謎解きを楽しむ

『ドルアーガの塔』のもっとも重要な要素となるのが宝箱だ。今回のPCエンジンの移植では、宝箱の出し方のヒントとして、各階の始めに「イシターのお告げ」を聞くことができる。(ただし難易度設定がプロゲーマーのときはなく、謎も異なる)。お告げの意味をよく考え、謎を解いていくのが、このゲームのだいご味だ。

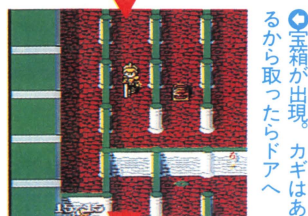
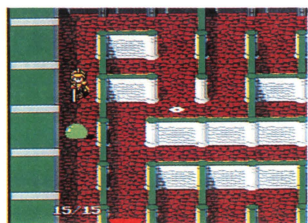
⬆ただ敵を倒して上の階へ行けばいいというわけではない。頭を使え

⬇塔の1階にはスライムが。イシターのお告げどおりにやっつけると…

⬆まず各階の始めに、イシターが宝箱を見つけるヒントとしてお告げをしてくれる。最初のうちは具体的だ

⬇ギルは天高くそびえ立つドルアーガの塔を見上げ、決意を固めた

➡宝箱が出現。カギはあるから取ったらドアへ

➡宝はカッパーマトック!

ギル(ギルガメス)

女神イシターの助けを借り、ひとりドルアーガの塔にのり込む、このゲームの主人公

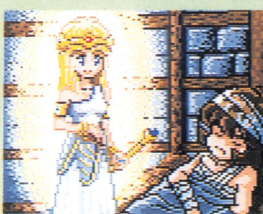
OPENING STORY

今とは別の時間、別の世界の物語です。一国の王子ギルと巫女のカイは愛で結ばれていました。しかし悪魔ドルアーガが天に通じる塔を占拠し、平和の象徴クリスタルロッドを奪ってしまったのです。カイは単身塔に登りましたが、捕まってしまいました。ギルはカイを助けるため、そしてクリスタルロッドを取り戻すために踏み出しました。黒くかすむ、その塔へ…。

➡幸せな日々を送っていたころのギルとカイ

➡女神イシターがギルに大いなる力を与えた

➡悪魔ドルアーガの魔の手が

カイ

⬅ギルの恋人。今は塔に囚われの身だ

「条件を満たして宝箱を出す」基本的な謎解きのパターン

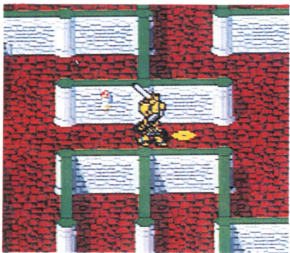
謎を解く、つまりある一定の条件を満たすことによって宝箱が出現する。「イシターのお告げ」を聞けるとはいえ、難解な謎も多い。ここでは例を挙げながら、基本的なパターンを紹介していこう。

壁を壊す

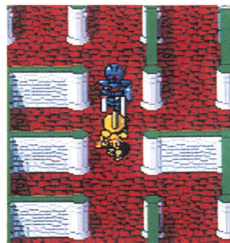
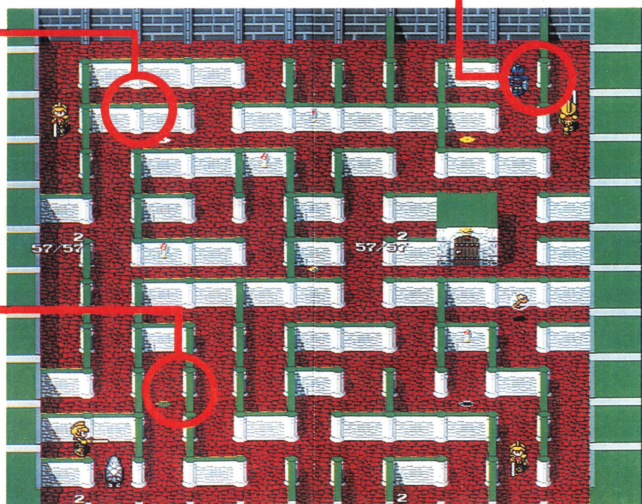
7階のイシターのお告げは「自らの手で道を開きなさい」。自分で道を作れということは、マトックを使って壁を破壊するということを意味する。この場合は比較的ストレートなお告げだが、場合によっては特定の位置や一定の数の壁を破壊しなければならないときがあるかもしれない。

⇧壁を壊せる回数は限られている。マトックは能率よく使うべきだ

魔法円を利用する

5階のイシターのお告げは「中央の魔法円を通り抜けなさい」。PCエンジンへの移植にあたり、初めて登場する魔法円。これは迷路の中に点在する小さな円のことで、不思議な魔力を秘めている。5階はそのまま素直に行くだけでよいが、魔法円に関わる謎はまだまだありそうだ。

⇧魔法円にはいろいろなタイプがある。気になる魔法円はチェック

敵を倒す

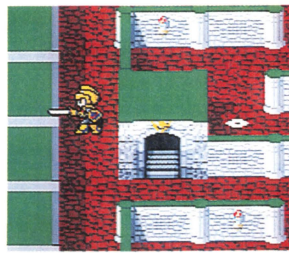
迷路をさまよう敵も謎に深く関わっている。謎を考えずにサクサク敵を倒しているうちにいつのまにか宝箱が現れていた、というパターンが多い。イシターのお告げも比較的分かりやすいものが多い。

⇧何も考えずに倒せばいいというわけではないが…

⇧1フロアは約4画面分。アーケード版より少し広い？

アイテムを使う

アイテムの中にはギルが登録・操作することによって（詳細は次ページで述べる）、初めて効力を発揮するものがいくつかある。たとえばマッチやキャンドルなどは、使うと今まで見えなかった敵が見えるようになる。謎解きに煮詰まって何気なく使ったときなどに、ひょっこり宝箱が現れたりする。

⇧上の画面ではキャンドルを使っている。謎に関係がありそう!?

その他

これまで挙げたパターンはあくまで基本的なもので、これ以外にも宝箱の出し方はいろいろある。敵の呪文を盾で受けたり、敵を魔法円まで誘導したり…。いずれにしても、イシターのお告げの意味をよく考えることが大切。その上で、いろいろ試してみることが謎解きへの近道なのだ。

⇧外壁にマトックを使っている。一見何の意味もないようだが？

『ドルアーガ』3部作

ドルアーガの塔をめぐるエピソードは実は3部作になっており、『ドルアーガの塔』はその第2部にあたる。しかし、実際の発表は『ドルアーガの塔』（1984年、アーケード）、第3部『イシターの復活』（1986年、アーケード）、第1部『カイの冒険』（1988年、ファミコン）の順だった。どのエピソードもドルアーガの塔が舞台となっているが、ゲームシステムはまったく異なり、それぞれが発表のたびに話題をよんだ。

THE QUEST OF KI カイの冒険

パズルの要素を盛り込んだアクションゲーム。ファミコンだけの作品。カイが単身ドルアーガの塔へ登る

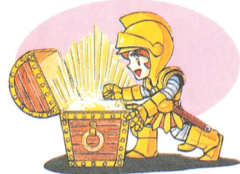
THE TOWER OF DRUAGA ドルアーガの塔

最初はアーケードに登場。各階の謎を解いて成長するシステムは、当時斬新だった。画面はファミコン版

THE RETURN OF ISHTAR イシターの復活

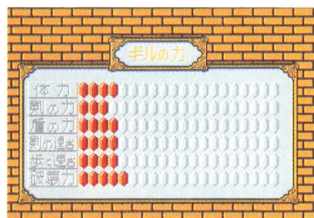
2本のレバーを使いギルとカイを同時に操る。2人がクリスタルロッドを返還するために塔を下りてゆく

宝箱の中身を使いこなして戦いを有利に進める

PCエンジン版では、80数種もの武器・防具・アイテムが登場する。それらをうまく使いこなせれば、ゲームをかなり有利に進めることができる。また、ある決まった階にだけ2つ目の宝箱として、「スペシャル宝箱」が登場することがある。これを出現させるには「イシターのお告げ」とは別の謎解きをしなくてはならない。

クリスマスプレゼントを開けるときみたいだね

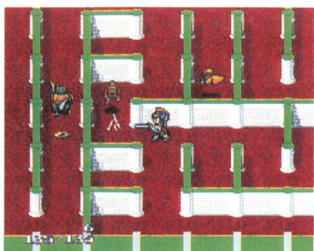
ステイタス画面。現在何を身に着けているのかを、ビジュアルで見られる

武器・防具は装備して能力アップ

武器・防具はステータス画面で自由に装備したりはずしたりすることができる。武器・防具を装備することによりギルの能力パラメータがアップする。また、ドラゴンに大きなダメージを与えるドラゴンスレイヤーなど、特性を持っているものもある。

ギルの能力パラメータ画面だ

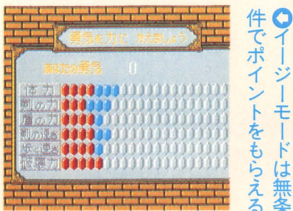
ドルアーガを倒す必須装備

ドルアーガを倒すためには、必ず装備しなければならない武器・防具があるが、それらが入っている宝箱には呪いがかけられている。「バランス」のアイテムを持たずに開けてしまうと、呪いがかかったままの状態で、本来の能力を発揮しないばかりでなく、ギルに被害を及ぼしてしまう。

これがドルアーガを倒す必須装備。あとはその剣でたたっ切るのみだ

一見フル装備のようだが、実は剣に呪いが。攻撃力が激減してしまう

「勇気のもと」があると…

「勇気のもと」は1つにつき1ポイント、自由にギルの能力パラメータを上げられるアイテム。ノーマルモードの迷路内に出現する。

アイテムはノーマルモードのみ登場

イージーモードは無条件でポイントをもらえる

アイテムは登録して使う

宝箱に入っているアイテムは、ドルアーガを倒すために絶対必要なもの、ゲームを進めていく上でほぼ必要不可欠なもの、あれば便利なものというように、必要度に応じて3段階に分けられる。前述のスペシャル宝箱の中のアイテムは、あれば便利なものの中に含まれている。そして、これらのアイテムは、その使用方法に応じて3種類に分けられるのだ。

右のワク内にアイテムがある

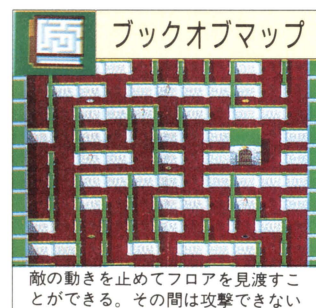
FLOOR 5
ブルーヘルメット
ホーリーアーマー
ホワイトガントレット
スピア
ムーンウォーカー
レッドラインシールド
ITEMS
マッチ

登録アイテム

持っているアイテム

登録＋操作

ステータス画面で登録し、実際のゲーム画面でⅡボタンを押して使用するアイテム。ドルアーガを倒すために絶対必要ではないが、ゲームをスムーズに進められる。このアイテムは、ほとんどが1回または数回使うと壊れてしまう。

灼熱で身を包む「ヒートボディ」で敵を倒すことができる。時間制だ

敵の動きを止めてフロアを見渡すことができる。その間は攻撃できない

登録のみ

登録しておくだけで、自動的にその効力を発揮する。ここに当てはまるのはネックレス系とリング系の2種類だけ。ネックレス系は炎から身を守ってくれるお守り。リング系はウィスプから身を守ってくれる。これらのアイテムは、同時に登録することができないので、使い分けが必要となる。

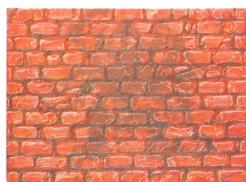
ドラゴンの吐く炎から身を守ることができるお守り。無くならない

非登録

アイテムの中には登録できない物がある。これらは持っているだけで、それを使うのにふさわしいときに、自動的に効力を発揮する（マトック類も登録できないが、これは例外になる）。ドルアーガを倒すための必須アイテムがいくつかあり、ゲームの進行上重要なものが多い。

悪しきものを見分けるてんびん。武器や防具の呪いを解くことができる

ギルの行く手を阻む50種以上の敵の一部を紹介

ギルの行く手を阻むモンスターは50種以上。その中から代表的なキャラクタを紹介する。アーケード版ではギルを含めてキャラクタが小さかったが、若干大きくなり見やすくなっている。

ギルを待ち受けるドルアーガの影…

ナイト系

ドルアーガの魔力によって悪の化身と化してしまった騎士（ただしリザードマンだけは別）ヨロイの色によって強さが異なる。ギルと同じように剣をかまえ、ギルと交差すると後を追ってくる。1人ぐらいなら楽に倒せるが、複数で攻められると手ごわい相手だ。むやみに戦うべきではない。

ブルーナイト

最初に登場するナイトだけあってかなり弱い

ミラーナイト

ギルとほぼ同じ能力を持っているナイト

ハイパーナイト

少々手ごわいが、装備さえあればこわくない

リザードマン

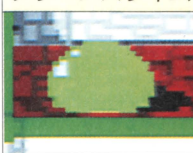
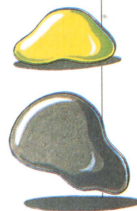
ナイト系の中で唯一の左きき。とかげ男だ

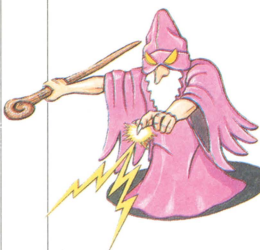
レッドナイト

呪いの剣「イビルソード」を持つ強敵

スライム系

1階から登場するゼリー状の敵。色によっては呪文を放つヤツもいる。基本的にはザコキャラだが、アーケード版ではフル装備で向かっても一発で負けてしまうことがあるので、「このゲームの中で一番強い敵」という噂もあった。

グリーンスライム

ぷよぷよしたゼリー状の敵。一応ザコキャラ

マジシャン系

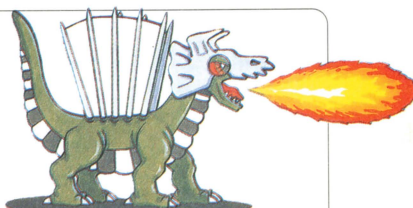
いわゆる魔法使い。迷路内に突然現れ、呪文を放っては消える。呪文には壁を破壊したり、炎を作り出したりするものもあるが、ギルの盾で防ぐことができる。マジシャンを倒すチャンスは実体化したときのみだが、その瞬間を狙えば一撃で倒せる。

メイジ

壁に当たると消えるホワイトスペルを放つ

ドルイド

壁を破壊してしまうドルイドスペルを放つ

ドラゴン系

『ドルアーガの塔』を象徴するキャラ。本来は悪ではないが、ドルアーガの魔力によって操られている。口から炎を吐き、ギルを見つけると壁を破壊して追ってくる。

クオックス

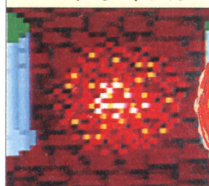
ギルを探して迷路内をさまよう。炎を吐くときに羽をパタパタする

ブラックドラゴン

かなり強いドラゴン。強さのほかはクオックスと変わりない

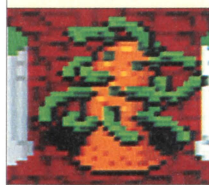
ウィスプ系

塔の中を高速で移動する死者の魂。制限時間のあるモードで、残り時間がわずかになると出現するほか、最初からいる階もある。レッドウィスプとブルーウィスプの2種類おり、レッドウィスプはあるアイテムにより倒せるが、ブルーウィスプは倒せない。

レッドウィスプ

レッドリングを持たずに触れるとやられる

その他

上記のほかにも、ウーズ系、スラグ系、エレメント系などの系列がある。また、系列に属さない敵もいる。これらの敵は、通常の剣による攻撃では倒せないものが多く、困難な戦いを強いられるだろう。敵の数はアーケード版にくらべて約2倍となっている。

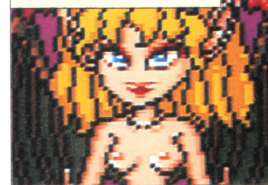
ローパー

ギルが近づくと起き上がり、触手を伸ばす

ミミック

普段は宝箱に化けてギルをだまそうとする

バジリスク

目を開いたときにギルがそちらを向いていると石化してしまう

サッカバス

ドルアーガの塔のどこかに現れる。その知能はきわめて高い

日本テレネット

銀河を舞台に展開される壮大な冒険活劇

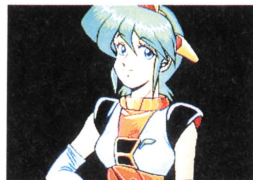
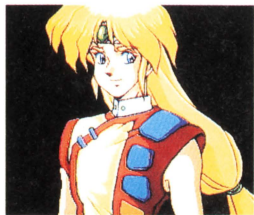
コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ

銀河宇宙を舞台にした人気ロールプレイングのシリーズ第3弾。現在まで開発は順調に進み、前人気投票でも他の追随を許さぬ高い得票率を獲得。今回は、初公開のフィールド画面を交えて具体的にシステムを紹介していく。

シリーズ最高のドラマとゲーム性を追求した第3弾!!

前2作を上回る"感動的なゲーム展開"を目指して鋭意開発が進められている『コズミック3』。すでにストーリーは仕上がり、新たに導入を予定していた新戦闘システムの内容もほぼ決定。今回は、その相手となる敵モンスターの一部をお見せすることができた。

前2作との間に生まれるドラマ

パート3の時代設定は前2作の25年前。銀河の惑星アイラで秘宝「セブルラキス・ストーン」の争奪戦が展開される。前2作への巧妙な伏線探しも楽しみの1つだ。

⬆今回のヒロイン役はダイゴの妹マイに

⬅ダイゴ、マイと共に冒険の旅に出る主人公レイ

⬆ダイゴはトキタ長官の若き日の姿だ！

ドラマのカギを握るニャン

これまでは単なる狂言回し役だったニャンだが、今回はオープニングからいきなり準主役級で登場する。そしてドラマの重要なキーパースンにも…。25年前の年齢は17、18歳。シャム星人だから人間よりも歳をとる速度が半分遅いのだ。

➡職業は星間商人。パート1での年齢は30歳

⬅顔は若いが…うぅっ、けっこう苦労してそ…

モンスターバトルもより戦略的に

今回、前2作と大きく変わったのが戦闘のシステム。これはフォーメーション・パフォーミング・システムと呼ばれるもので、戦闘時、各キャラへのコマンド入力順序が、そのまま遂行順序となる。つまりプレイヤーは、敵と対峙するごとに作戦を練って各キャラの役割を決定、戦略的に戦闘を展開することが可能になったわけだ。そして気になる敵だが、今回は比較的最初の部分で登場してくるモンスター7匹を紹介。前2作に比べ、とてもコミカルになったのがわかる。ちなみに、各モンスターの名前はまだ決まっていない。

パート3の敵モンスターを初公開！

⬆全身を毛で覆われた鬼を思わせるモンスター

⬆小柄な魔女のようだが、その本当の正体は？

⬆超古代の巨大花？見た目は弱そうだが案外強かったりして

⬆4本足に化物の手を持つカニ型モンスター

⬆こいつは見かけからして卑怯そうだ！

⬆胴体なしモンスター⬆クシャミをすると勝てるかな

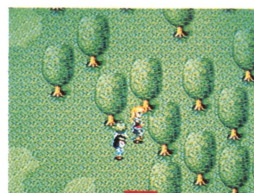
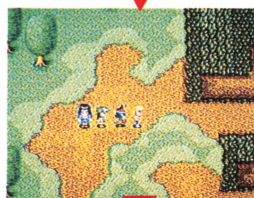
※画面はすべて開発中のものです。

冒険の地・惑星アイラのフィールド画面を公開!!

パート3は1の『冒険少年ユウ』と同じエリアイベントクリア型。フィールドや町、家などは2Dで表示される。ただし前2作の「大陸」の中に「町」があり、「町」の中に「家」があるといった段階的構造は変え、室内以外は1つのフィールド上に置き換えられている。

プレイヤーの視点でフィールドを構成

迷路状の森を抜け、さらに進むと家がポツリポツリと見え始め、どこかの村に辿り着いたことがわかる。フィールドのマップ構造は、そんな、実際にプレイヤー自身が歩く視点を意識して作られている。

主要キャラクタのスプライトパターンの決定稿

どこもかしこも一面緑の迷路の森を抜けて

しばらく歩くと、村が近いことを匂わせる

さらに歩を進めていくと、村へと続く道に出くわす…

細部にこだわったビジュアル演出

宿屋の灯が点灯したり、壁掛け時計の振り子が小刻みに動いていたりと、細部に凝った演出が施されているのも今回の特長の1つ。またゲーム中、プレイヤーの動かすキャラクタも演技をする(!)ということなのでお楽しみに。

ついに村の集落に到着

村に足を踏み入れると、所どころに家屋が見え始める

酒場

左奥に時計。よく描き込まれている

宿屋

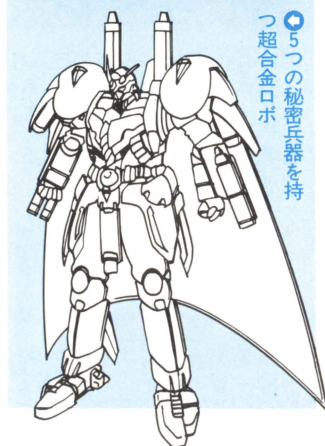
テーブルの上にはティッシュまで

キアイダン00

CD スーパーCD-ROM²専用

10月発売予定
価格未定
シューティング
コンティニュー・バックアップメモリ
20%(4月15日現在)

陸空海を自在に動き回る超合金ロボ「キアイダン00(ダブルオー)」に乗り込んで、世界侵略を目ろむ機甲獣軍団と対決する横スクロールシューティング。自機キャラクタの魅力を前面に押し出したゲームとして現在開発が進められている。

これが自機キアイダン00だ!!

5つの秘密兵器を持つ超合金ロボ

INNER EYES

『コズミック3』色紙当選者発表

お待たせ! 4月号で告知した越智一裕先生直筆の『コズミック3』サイン色紙プレゼントの当選者を発表。幸運者は次の5名に!●京都府/兼田三隆●群馬県/宇高周作●神奈川県/小林洋平●埼玉県/桜井清司●和歌山県/岩崎和夫(敬称略、発送は5月末です)

『BABEL』に予告編が…

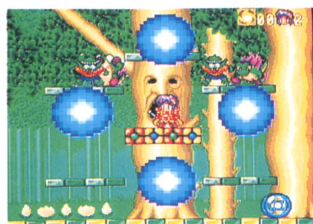
『BABEL』のタイトル画面で方向キーの上と①ボタンを同時に押す。さらに、①ボタンを押すと『コズミック3』、②ボタンなら『プロジェクトF』の予告編が出現!

この画面でウルテクだ!

アクションモノにもかかわらず主人公はとびきりかわいい女の子。バリバリのアクションとは少し違ったゲーム感が味わえるだろう。

派手な魔法も味わえるよ！

モンスターを倒すには、エアリアルブリッドと呼ばれるような弾を発射する方法があるのだが、これ以外にも主人公アニスちゃんのキャラをいかした呪文攻撃も可能。何といってもこのアニスちゃんはクォ・パオ王国の、みならい「風導師」なんだから。王国の平和を取り戻すため妖魔の森へと出発だ。

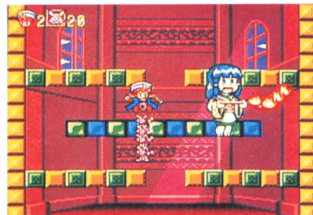
レスター君も加わった２人プレイ画面。２人の息は合ってるかな？

呪文を唱えるアニスちゃん。さて「ストームブレード」の効きめは？

お楽しみ倍増♡個性派キャラたち

６ワールド×10ステージで構成される『ぽっぷ'nまじっく』の世界には、個性豊かな敵キャラがわんさか登場する。ザコキャラをはじめ各ステージの最後に出てくる中ボス、そして６ワールド目の大ボス〝ガルダ・イグザーター〟など総勢40種以上。１人でも２人でも闘えるのだ。２プレイの場合は、アニスの友達レスター君が参加。

また、各ワールドの終わりにアイキャッチが用意されていて、テンポを失わない程度に楽しめそう。画面写真はすべて開発中もの。

かわいい？敵キャラが一挙に３種類

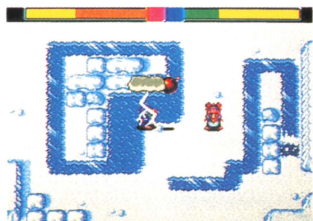
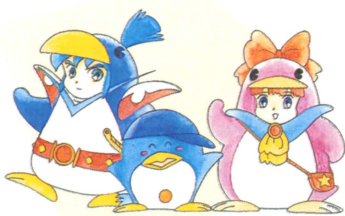
一番最初にお目見えする中ボス。ウサギさんが相手なら余裕かな？

からくり人形だ。彼女は２ワールドの最後に登場するよ

TRAVEL エプル

アイテムなしでは戦えない

北極グマに殺された南極ペンギンのとむらい合戦のため南極精鋭部隊出撃の招集がかけられた。その一員であるエプルが主人公となってストーリーを展開させていく。

ニューヨーク、東京、北極などを経て全７ステージをトラベルしちゃおう。また、東京ではくれぐれも商社マンに気をつけてね／捕獲されるなんてことも…。

一言で言えば「物ぶつけゲーム」とでも呼べそうなゲームなのだ。

その国特有の敵キャラが登場する

エプル＆パルの対戦プレイもできるよ

左からパル、タップリン、エプル

エグザイルII 邪念の事象

基本はアクション&RPG

前作よりアクションに力を入れテンポアップが計られた『エグザイルII　邪念の事象』。主人公以外の登場人物でもプレイ可能になったのは『II』ならではだ。

広大な砂漠で敵キャラと戦うサドラー

下突き攻撃をお見舞いだ

も・ち・ろ・ん・主人公はサドラーだッ！

※画面写真はすべて開発中のものです。

READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

ちゃらりん♡　まどかです。パタパタと風になびく鯉のぼり、１年中でいちばん美しい季節だとまどかは思います♡　というワケで、予告（!?）どおり髪を切ったまどかは、ショートのリバージュ姉ちゃんになったよ～ん（なんだそれ!?）。とっても軽くなって、心もウキウキ♡　今月も楽しくいきましょう♡　（まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'92年3月28日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト全362本中の順位を示します）

夢幻戦士ヴァリス

日本テレネット '92年3月19日発売
6980円 スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	22.819(66)		
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.213(55)	3.983(44)	3.672(78)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	3.836(3)	3.426(24)	3.426(14)

イマイチ燃えない

爆裂に広いマップと激ムズな難易度…といったパソコン版の面影はどこにもない。マップも普通の一本道の横スクロールだし、攻撃方法も『～II』に近い。ビジュアルは例によって凝っているし、操作性も良く、パワーアップも豊富。アクションゲームとしては申し分ないデキなのだが…。どうも今までの『ヴァリス』シリーズにあったカリスマ的な魅力に欠けている。イマイチ燃えない。…やっぱ難易度かなあ。低すぎるよ。普通のアクションゲームとしては最高のデキだけど、『ヴァリス』の難易度ではないよ。『ヴァリス』といえば、パッドを叩きつけたくなるくらいの鬼畜な難易度。あれが魅力だったような気がするんだよねえ。たとえ誰が何と言おうと、あの難易度を貫き通してもらいたかったなあ…。ま、それはそれで問題だけどね。

（愛知県／しょとーたいむクン）

PCエンジン版はCD-ROMだからしゃべるしアニメするし。パソコンとは別モノと思うほうがいいんじゃない？

不満ばかり

あっと言う間に終わった…。「は?」と思った。不満ばかりが印象に残った。まず、ストーリーが短すぎる／これからが本番だ／と思っていたら終わってしまった。メッセージの誤字、脱字も目立つ。グラフィックっも変化が少なくて退屈だ。音楽も貧弱すぎる／　クリアしてから、「どれくらい容量を使っているんだ?」と裏側を見ると、使っていない部分が目立つ。もっと練り込めば、さらに良いゲーム作れたのでは?と、残念でならない。続編の発売が決定しているが、今度はもっと長く、派手に、よく練り込まれたゲームであってもらいたいと思う。　（東京都／久川さんの歌はいいと思うクン）

まどかにはムズかったけどな。PCエンジンは『～II』から出たので、ストーリーを知るにはファン必見とも言えるね。

出たな!! ツインビー

コナミ '92年2月28日発売
6800円（税別） Huカード

読者評価			
総合	24.795(15)		
	キャラクタ	音楽	買い得
	4.545(10)	3.977(45)	4.159(11)
	操作性	熱中度	オリジナリティ
	4.090(18)	4.250(19)	3.772(66)

簡単すぎる

はっきり言って簡単すぎた。1時間ぐらいでクリアしてしまった。難易度をいちばん難しい「プロ」でやっても、すぐクリアできてしまう。僕は昔、ゲームセンターで金をたくさん使ってクリアした。そのときの感動といったら、とても言葉にはできないものがあった。しかしこのPCエンジン版は、何の感動もなかった。簡単なのにステージが5面しかない。できれば10面ぐらいにしてほしかった。でも、最終面のグラフィックは良かった。音楽もまあまあだった。　（埼玉県／山崎聡士クン）

かわいい雰囲気のゲームだからね。難易度を追求するならアーケード版の2周に挑戦してみては？　アレは超ムズい。

思わずうなった

コナミは容量を惜しまなきゃ、いい作品ができる。だって『沙羅曼蛇』がしゃべらないのは2Mだからでしょ？　4Mで作った結果、スムーズな2重スクロールにしゃべるツインビー。2人同時プレイも見事に再現。これが8ビット機!?　と思わずうなったよ。セシル君、一度はやってくれ、すごいでぇ～、なんてね。

（山口県／PRIMERA利枝子5クン）

『出たな!!　ツインビー』はPCエンジン以外ではパソコンのX68K版しか出ていないのよね。ちょっと自慢かな♡

完ぺきだ！

これはすごく良かった!!　僕はシューティングゲームはキライなほうで、今まで買ったことがなかったけど…。とにかく驚いたのがグラフィック。アーケードにも劣らない超キレイな背景。そして、"ガッチンコ"などの音声合成。どれをとっても完ぺきだった。　（愛媛県／飛鳥クン）

アーケード版のさわやかなツイン砲の音声合成がなくなってちょっぴり残念だったけど、ゼイタクっつーもんよね。PCエンジン版が出ただけで感謝♡

●Eクンは縁日でミドリガメを買った。動物を飼ったことがないEクンは、とてもかわいがっていた。ところがある冬の寒い朝、いつものようにEクンが池をのぞいたところ、ミドリガメは池の表面で氷になっていた。「解凍したんだけどダメだった…」と涙ぐむEクンに、僕は何の言葉もかけてあげられなかった。「最近元気がない」って言ってたけど、まさか外の池で飼ってるとは。…Eクン、ミドリガメは南国産なんだよ…。（徳島県／TAKAクン）

今月のゲーム評テーマ編

改造人間シュビビンマン3 異界のプリンセス

日本コンピュータシステム'92年2月28日発売
6800円(税別) CD-ROM²

読者評価			
総合	23.830㉜		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.457㉓	4.135㉔	3.847㊲	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.932㉛	3.813(97)	3.644(100)	

手ごたえナシ!!

何じゃこりゃあ!? なめとんのかあ!? 最初のビジュアルで、「うん、なかなかや」と思い、「よっしゃ〜、気合を入れていくぜ、太助//」とパットを持った。「ゲッ、ザコがこんなにデケェ/ うおー」。そして中ボス。「よーし、いけー/」。…シュビビーム2、3発であっけなく死ぬ。手ごたえがまるでない。ホッジホッジに乗って遊んでいると、いつの間にか1面が終わって2面(らしい)。ここもボスが弱すぎる。いちばんヒドかったのは3面のボス(本当にボス!?)。しゃべってる間にシュビビーム1発で落ちていった。雑誌に手強いとか書いてあったクレハ姫も「う…、魔法の力が…」とか言ってすぐやられる。6面(なの?)では「生ける迷宮に招待しよう/」とあったが、3秒で終わっていきなりボス。もー、全然おもしろくなかった。ま、人それぞれだから、おもしろいと思う人にはおもしろいんでしょ。でもね、40分だぞ// 40分でゲームが終わったんやでっ/ おれは『出たな//ツインビー』とどっちを買うか迷ったんだ。くそ〜。金返せ//

(高知県/はたちゅうクン)

キミがとってもゲーマーだからでしょ。アクションが苦手な人もいるワケだし(例:まどか)。そういう意味ではみんなが楽しめるゲームだと思うなあ。

キャピ子が世界一!

このゲームは6カ月待っていたんスよ。予約してたんだけど、その必要もなかったね(そんなに売れていなかった)。帰ってすぐプレイ。アクセスが速くて回数も少ない。グラフィックも結構キレイで動きもスムーズ。とくにハッチの動きが『ストリートファイターII』っぽくていい。音楽もいいし、やってて楽しい。しかし、簡単すぎるよ。僕だけでなく、友だちまで1回でクリアしてしまった。HARDでやってもほとんど変わらんし。6カ月待って40分くらいで終わったんじゃたまんないスよ。まあ、キャピ子がいるので許すが。太助はあんまり必要ないような気がするね。やっぱ、キャピ子で十分だな。キャピ子がゲームに出てくるキャラで世界一だ。だからメサイヤはキャピ子のファンクラブを作りなさい。

(北海道/黒坂元順クン)

今までアクションというだけで敬遠していたまどかには、そこそこ遊べてうれしい。だって、苦手な人間にとっては、先に進めないアクションゲームって、ちっとも楽しくなかったから。

最高だぁ

▲宮崎県/大だこのお子様/クン

本当にビジュアルを含め、すべての絵がキレイだったね。『〜2』は泣きのストーリーだったけど、『〜3』では、また『〜1』みたいに軽いノリになったね

まどかに似てる…

▲茨城県/アンドロー梅田ですクン

てるてる坊主かと思った(ウソウソ)。「さみしい」というのが気になるなあ。でも雰囲気があるね。これはキャピ子のイラストの中でも名作(迷作!?)だ

魔物ハンター妖子 魔界からの転校生

日本コンピュータシステム'92年3月13日発売
6800円(税別) CD-ROM²

読者評価			
総合	23.800㉝		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.511⑰	3.866(61)	3.600(94)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
4.000㉒	4.088㊷	3.733(77)	

体験ソフト集!?

このソフトには相当期待していた。1カ月前にお金をわざわざ用意していたほどだ。しかし、プレイしてみて思い切り文句を言いたくなった。なんだ、この短さは// 僕は間違って体験ソフト集を買ったのかと思った。誤字、脱字も多い。校正をしている人の目を疑ってしまう。BGMもメガドライブ版をそのまま使っている部分がある。手抜きしているとしか思えない。世の中から非難を浴びている中、ビデオのようにHな部分を設けてくれたことは評価したかったが、それだけのゲームになって欲しくなかった。「第2弾制作決定」とあったが、この調子で続編を出したらクソゲーになることは必須である。

(東京都/カウント2.99クン)

キミはそーとーマニアックなHさんと見た/ 誤字とかに関しては、まどかの担当編集者さんいわく、「まどかちゃんの原稿よりマシ」だって(トホホ…)。

妖子にだまされた!?

すっごく頭にきたぞ/ ばかやろー// 前作(!?)の『らんま½ とらわれの花嫁』に続く駄作だ。理由は短すぎること。あっという間に終わってしまうストーリーも『らんま〜』以下だ。2時間で全部終わった。グラフィックは結構良かったのに…。すっごく頭にきたゲームだ/

(山口県/妖子にだまされたHくんクン)

短いっていう意見はいっぱいあった。ま、グラフィックを楽しむゲームだから、という見かたもあるけど…。第2弾がより良いものになることを期待♡

ゲート・オブ・サンダー

ハドソン'92年2月21日発売
6800円 スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合	24.384⑳		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.000(97)	4.384⑪	3.769(56)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
4.153⑬	4.307⑮	3.769(67)	

コーフン!!

ゲーム内容は良いがレベルの差がない。人間も少し変だ。パッケージがちょっとダサい。値段もちょっと高い。でも、やっていて疲れない。パッパと敵が出るので、「コーフン//」と叫びたくなる。まあ、最近のシューティングはダメと思っている人には、熱中できるシューティングだと思う。

(大阪府/池宮嘉宏クン)

アチかったよ、これは。まどかは縦シューのほうが好きだけど、これは別格。ステージが結構長いのがまたイイの♡

さすがハドソン!

こいつはすごい。驚愕の連続// ビジュアル良し、多重スクロールが当たり前のごとく画面を流れ、とてもザコとは思えぬ巨大なザコキャラがひしめく。それを撃破していく快感/ 破壊をあおるBGMも最高だ。ハドソンがCD-ROM²でシューティングを出さない理由がやっとわかったよ。さすがハドソンならではのスーパーCD-ROM²専用ソフト/

(秋田県/トッポジージョクン)

BGMのギターは生演奏なのだよ。高度な処理を読み込みナシでやっちゃうなんて、さすがスーパーCD-ROM²/

とってもポケキャラな

●総務課のG女史が入院した。いつも彼女に可愛がられている(!?)私たち新人OL3人は、お見舞いの1回くらいは行かなくちゃ。1000円ずつ出して花束を買うと、それに気づいた上司たちが多額のカンパをくれたので、本を3冊加え「みんなからです♡」と彼女に渡した。帰りに私たちはカラオケをハシゴし、タクシーで帰宅した。それでもオツリがきた。後日、退院した彼女はお見舞いのお礼をたくさんの人に配っていた。(千葉県/KASAサン)

もったいないなあ

テストプレイを何回したの？　細かいところが雑すぎる。たとえばキャピ子でプレイすると、いきなりスタートで「いくわ…ブチッ」とノイズが入る。電車の上で出てくるボスは話しているうちに倒せてしまう。最後の敵も同じ。ビジュアルシーンでⅡを押していると、音声がとぎれて口パク状態／　ノーマルとハードの違いがない。当たり判定が不明確。ボスが簡単にハマってくれる。結構グラフィックも凝っているし、音楽もそれなりに良いので、あとひと息という、もったいない作品だった。たぶん出るであろう『〜4』に期待する。（東京都／ZAPだ／クン）

キャピ子の声がとぎれる不満の声はすごくいっぱいあった。まどかはおたよりを読むまで気がつかなかったけど…。

アニメみたい♡

いやー、このゲームはすごい。オープニングから感動。動きも細かいし、絵もきれいに描かれている。音もいい。ギャグもいい。これはもう、ひとつのOVAを観ているようだ。アクションは簡単すぎるけど、キャピ子ファンやCD-ROM²のビジュアルが好きな人にはおすすめ。ゲーム中のキャピ子とクレハ姫は超かわいいぜ／　（群馬県／むぎクン）

ちょっとしたアニメを観ているみたいだった。アクションが上手な人にはちょっと物足りないかもしれないけどネ。

編集部でもシュビビームが大きく響いていたもんです。『らんま½』の良牙とか、燃える役には山寺さんは、まさにハマリ役よね♡

シュビビーム！

▲埼玉県／うぁりす・優子クン

幻のゲームオーバー画面!?

ビジュアル良し、操作性良し、BGM良し。確かに楽しい／　でも簡単すぎる。ゲームオーバーの画面を見たことがない。ま、トータルではピカイチ。（北海道／コタツ男クン）

ちなみにまどかは、しっかりゲームオーバー画面を見た！と言っておきます…。

健康的だけど…

▶埼玉県／まどぅクン

よく日焼けしてるね。でも、これ以上Hな絵は㊙マークつけちゃうよ。ちなみにまどかはまっ赤になって日焼けできないタチ

過去のもの…!?

素晴らしいオープニングデモ。迫力あるサウンド。ゲームバランスの良さ。でも、「こいつはすげぇ」と思ったのは3日だけで、はっきり言ってすぐに飽きました。まったくオリジナリティがない／　悪く言えば、ただ撃って進んでボスを倒してハイ、おしまいってな感じ。完成度は高いのにもったいない。やはり、今の私たちには正当派シューティングは、もう過去のものなのかもしれない…。次回作に期待します。（神奈川県／痛快おぼれはっちゃくクン）

そっかなあ…。まどかはシューティング大好きだし、あのソーカイカンって、永遠不滅のテーマだと思うけどな…。

オリジナリティが…

シューティングゲームとしての完成度は高いが、オリジナリティがない。自機のデザインや背景、ゲームシステムなど、メガドライブ版の『サンダーフォースIII』に酷似している。それに目が疲れる。グラフィックが派手すぎて、どこに当たり判定があるのかわからない地形や敵機にはまいった。でも、パターンをおぼえなくても、どうにか反射神経で切り抜けられるなど、『サンダー〜』の悪いところをちゃんと直しているところなどは評価できると思う。

（岡山県／333クン）

確かに似てる。名前も少し似てるし(笑)。でも、完成度の高さに免じ、次回作に期待ってコトでどうでしょう？

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

天外魔境II卍MARU

●夜も昼も眠れない。（大阪府／Tクン）

●おそらく今世紀内にこれ以上のソフトは出ないと思う。（大阪府／Yクン）

●40時間でクリア。（茨城県／Kクン）

●化け物ゲームだ。（東京都／Kクン）

●1日の半分以上費やして3回クリア。合計約200時間。今はちょっと頭が痛い。（福島県／Hクン）

●期待したほどでもない。目が肥えたのか、歳をとったのか。（愛知県／Hクン）

●正に〝我が道に敵なし〟（宮城県／Mクン）

●これは麻薬だ。特集があれば、この雑誌が800円でも買う。（大阪府／Hクン）

●1回バグった。（福岡県／Yクン）

●7時間でつまってしまい、やる気をなくした。（岐阜県／Sクン）

●こんなすごいゲームをしてしまったら、これからどんなゲームをすれば良いのでしょう？（群馬県／Mクン）

●PCエンジンを持っている人全員がやってほしい。（静岡県／Jクン）

●スーパーCD-ROM²システムを持っていて良かった／（東京都／Jクン）

超時空要塞マクロス　2036

●ゲームしているよりビジュアルを見ているほうが長かった。（福井県／Hクン）

●CDを生かしてしゃべりまくるのでいい。（福島県／Nクン）

シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟

●最後のボスが情けない。ロード時間は2Mソフト中で最悪。（愛媛県／Mクン）

●音楽が最高／　個人的にPCエンジンのソフトNo.1だ／（高知県／Aクン）

源平討魔伝　巻ノ弐

●前作と雰囲気が変わってしまったが、かなりおもしろい。（神奈川県／Eクン）

●ばあさんの笑い声が良い。（埼玉県／Sクン）

フォゴットンワールド

●背景の書き込みはハンパじゃない／（群馬県／Hクン）

●操作がつらいが、慣れると快感になる。（埼玉県／Jクン）

川のぬし釣り　自然派

●心が和むひとときだ。（宮城県／Tクン）

●バードウォッチングみたいな音。究極の暇つぶしゲーム♡（福岡県／Hサン）

●魚の図鑑が最高／（大阪府／Aサン）

BABEL

●銃がたくさん出てきて音がいい。（愛媛県／Tクン）

●戦いがじれったい／（千葉県／Yクン）

●シナリオがいい。そんじょそこらのRPGとは違う。（神奈川県／Sクン）

読者新作評価

■…Huカード　●…CD-ROM²　○…スーパーCD-ROM²専用　◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○天外魔境II卍MARU	3月26日	27,921①	4,769①	4,703①	4,581①	4,533①	4,787①	4,545①
○フォゴットンワールド	3月27日	23,111(52)	3,851(132)	3,925(53)	4,037⑯	3,555(152)	4,000(58)	3,740(75)
◐クイズまるごとTHEワールド2　タイムマシンにおねがい／	3月27日	22,428(86)	3,928(116)	3,428(177)	3,857㉝	3,571(140)	3,785(107)	3,857(49)
○BABEL	3月27日	22,217(103)	4,173(64)	3,521(151)	3,521(113)	3,608(125)	3,478(206)	3,913㊲
○山村美沙サスペンス　金盞花ー京都絵皿殺人事件ー	3月6日	22,095(110)	3,714(168)	3,619(117)	3,714(67)	3,428(192)	3,714(128)	3,904㊳
○シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	3月27日	21,764(126)	3,647(183)	4,117㉗	3,470(125)	3,411(198)	3,588(163)	3,529(135)
○サイキック・ストーム	3月19日	21,200(161)	3,600(204)	3,533(145)	3,533(109)	3,733(84)	3,333(254)	3,466(162)
●マインスウィーパー	3月20日	20,545(208)	3,272(296)	3,363(208)	3,184(228)	3,545(153)	3,818(96)	3,363(200)
■極楽／　中華大仙	3月13日	20,384(220)	3,846(133)	3,307(229)	3,461(127)	3,307(238)	3,153(295)	3,307(225)
●川のぬし釣り　自然派	3月27日	20,000(237)	3,636(189)	3,545(142)	3,227(214)	3,000(328)	3,090(305)	3,500(147)
■トイレキッズ	3月6日	18,681(312)	3,000(335)	2,909(337)	2,681(348)	3,318(233)	3,045(316)	3,681(92)
○HAWK　F-123	3月13日	18,500(321)	3,071(329)	3,071(298)	3,214(219)	3,357(217)	2,785(351)	3,000(310)

●僕がとても遅く帰宅すると、誰もいない1階の和室にアヤシイ影がうごめいた。飼いネコ（ミーという）だとは思うのだけど、なんかシルエットが違う。おそるおそる電気をつけると、そこには和室に置いてあった日本式のゴミ箱（って、知ってます？　筒状でフタのまん中に丸く穴があいているやつ）のフタを首につけたミーがいた。頭を突っ込んで取れなくなったらしい。ミーの姿は僕にエリマキトカゲを連想させた。（香川県／こねりクン）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部

今月の被告人　ゲーム専門誌

発売前のゲーム画面やストーリーを必要以上に紹介するな!

発売前のゲーム画面やストーリー（RPGなどの場合）を必要以上に雑誌が紹介しすぎるために、「プレイする楽しみが半減する」という意見が何通かあった。その一方で、「もっと詳しく紹介して」「攻略をもっと載せて欲しい」という意見も投稿に限らず、アンケートハガキによく見られる。読者の本音は？専門誌のありかたも含め、討論することになった。

陪審員1
静岡県／田代篤嗣クン

有罪。『ドラクエⅣ』のことでよくわかっていると思う。ましてや、発売前のソフトに対して点数をつけたりするのはおかしい。そもそも、欲しいソフトは自分で選べなきゃいけない。ストーリーの紹介は、概要だけにとどめる必要がある。あと、専門誌の数も多すぎると思う。

陪審員2
群馬県／CAFEクン

有罪。我々は、情報追求のために専門誌を買っているのではない。いきすぎた情報をエサにしていては、ゲーム専門誌社会に未来はない。今後、専門誌はもっと創意工夫をすべきである!!

陪審員3
東京都／東邦クンクン

発売前に攻略記事まで載せるのはどうかと思う。メーカー側は攻略記事を読まなくても、自分で解けるように作っているはずだ。最近のゲーム専門誌は情報が少し先走りしすぎているような気がするので有罪にする。

陪審員4
茨城県／沙羅双樹クン

無罪。確かに必要以上にゲームの紹介をしたり攻略しているが、どこまで紹介していいか決めるのはメーカーだ。雑誌は他誌との競争で、メーカーが決めた範囲の限界まで紹介せざるをえない。むしろ原因はメーカー側にあるのではないかと思う。

陪審員5
神奈川県／戦部卍丸クン

僕はソフトを購入するときは、いつもいろいろな雑誌を読んで判断します。僕にとっては情報が足りないくらいです。今のままが悪いとは言いません。現状維持でも無罪です。

陪審員6
愛知県／てるてる坊主クン

無罪。内容の知りたくない人は専門雑誌を買わなければいいのです。どんなことを書いてあるのかを知ってて買い、そこに書いてあることに怒るというのは変じゃありませんか。

陪審員7
宮崎県／ともみんサン

有罪、無罪どっちでもない。だって知りたい情報の限度っていうのは個人差があるでしょ? だからゲーム誌にすべての責任はないと思う。

陪審員8
山口県／徳本顕光クン

有罪。解きかたやボスの倒しかたなどを教えないで欲しい。ゲームは自分の力でクリアするのがおもしろいのに、そんなことをされては困る。ゲームの評価もやめてほしい。これはやはり自分で決めるものだと思う。

陪審員9
岡山県／CD-GAM²クン

完全無罪。あまり紹介しなければ、自分の好みのかどうかわからない。買った後で、「これはクソゲーだ」なんてことになりかねない。それを防ぐために専門誌があるのだ。紹介を少なくすれば、専門誌のメリットがなくなってしまう。みなさんもクソゲーは買いたくないでしょう?

陪審員10
福岡県／聖雷皇クン

プレイするときの楽しみが半減する人はプレイしながら見るとか、クリアした後に見るなど、ほかに方法がある。やっぱり情報は欲しいし、難しいところですね。再審でしょう。

陪審員11
東京都／ぴゅう太クン

無罪。ゲーム専門誌は情報をできる限り収集し、公開するのが義務だ。そのための努力を惜しんではならない。ただ、情報の一部を故意に隠すことによって、よりそのゲームを楽しめるようにするのが良心であり、結果的に販売戦略ともなり得る。このことをよく頭に置き、なお一層読者がよりよいゲームで遊べるように情報公開のしかたを考えてゆくべし。

陪審員12
神奈川県／コズミック・ハンターリムクン

言いたいことは発売前のゲームの紹介だけにページを使わず、もっと内容の濃いものにするべきだと思う。いきなりは無理なのでひとまず再審。

陪審員13
栃木県／羊クン

有罪。僕は『パロディウスだ!』『ドラゴンセイバー』は内容がわかりすぎて買う気がしなくなった。これはヒドイ。はっきり言ってメーカーは教えすぎだ。雑誌も詳しく書きすぎだ。はら八分目にしろ、八分目。

陪審員14
長野県／スーパーMEGA-CDクン

有罪。友人は欲しいソフトが決まると、ゲーム誌がただの発売日確認表に変わってしまう。僕もゲーム誌を熟読したいけど、欲しいソフトのページは飛ばす。情報の与え過ぎでゲーム誌は自分の首をしめているよ。ゲーム誌は攻略本ではないのだから。

陪審員15
兵庫県／大前つよしクン

無罪。ゲーム専門誌が何のためにあるのかを考えると、ゲーム内容を公表するのはむしろ当たり前だ。それに、おもしろいゲームは内容を公表してもおもしろい。それよりもむしろ、ゲーム専門誌というなら漫画をなくし新作記事を増加すべきだ。

陪審員16
神奈川県／TC-5076のみおきサン

無罪。ゲーム誌とは「ゲーム選び」のできる唯一の場所。もしゲーム誌で画面やストーリーを紹介しなかったら、決め手はタイトルとメーカーぐらいしかない。確かに現状として紹介しすぎてるかもしれないが、ゲームを選ぶのは自分だけではないのだ。有罪にした君、情報を知りたい人もたくさんいるのです。雑誌に怒る前に、知りたくなければ読むのを

●4月号の極私的ゲーム評で、私のペンネームは間違えて載っていた。訂正をお願いするハガキを送ったのに、5月号の法廷倶楽部でも同じ間違いをされてしまった。私のペンネームは「友引町の住人」です。田んぼの住人ではありませんから、あしからず。（千葉県／友引町の住人クン）　●「間違ってるよぉ〜」のハガキを横目に、今度は間違えないようにと思ったのがプレッシャーだったのか、また同じ間違いをした私。ごめんなさいっ!（まどか）

被告人の主張

㊋PCエンジン

「はじめてプレイするときの感動が薄れる」。この罪状の意味するところはよくわかります。しかし私は、それとは反対の意見をお持ちの方もいらっしゃると思うのです。「もっと公開してほしい」的な。それは読者のみなさんからいただくアンケートの集計結果にもはっきりと表れます。人の好みはさまざまです。一概には結論は出ません。おこづかいで買うソフトを選ぶために専門誌を読む人もいるでしょうし、手持ちがないときただ眺めるため、新作情報集め、ウラワザ…。要はみなさんなりにうまく利用して欲しいな、と思います。（編集部デスク：松本剛）

PCエンジンFAN

小誌では常に、そのゲームの魅力を伝えるのに最適な手段は何か？　ということを念頭において誌面作りに努めています。今回の論点から例を上げると、シューティングで最終面に近づくにつれ画面が派手になるゲームなどの場合、発売時期なども考慮し、できるだけ先の画面を掲載するように心掛けます。また、逆に3面までで十分だと判断したゲームは、たとえ競合誌が4面まで公開していても、それに追従する必要はないと思います。また、レギュラーの攻略付録では、掲載をできるだけソフトの発売時期に合わせるように調整しています。（副編集長：石塚宏治）

BEEP／メガドライブ

確かにいろんな価値判断があり、難しい問題だと思います。あちらを立てるとこちらが立たず、いわゆるダブルバインド状態ってやつですか。でもゲームは、単にエンディングを見るだけでなく、いろいろイカシた楽しみかたができるメディアです。だからBEメガでは、楽しみを奪うような〝あばき〟は極力避けているつもりです。定価を上げてまで分厚い攻略本みたいな付録はつけたくないし、むしろ読者参加コーナーやインタビュー記事に多くの誌面をさき、ゲーム制作者や読者の肉声が伝わるような誌面を目指していきたいと思っています。（副編集長：近藤裕）

ファミコン通信

ボクらファミ通スタッフは、ファミ通はアミューズメントの総合情報誌だと考えています。情報誌である以上、ファミ通をせっかく買っていただいた方々にはどこよりも早く、どこよりも詳しくアミューズンメントに関する情報をお届けしたいのです。もちろんその中には、ある人にとっては〝大きなお世話〟というような情報もあるでしょう。でも、その意見はマスではないんですよね。同じ情報を、不眠症になっちゃうくらい必要としている人たちもいるんですよ。その辺の事情を理解してくれるのが、これまたファミ通の読者なんです。（編集部デスク：野田稔）

大文字だけにするとか、まず自分で解決手段を考えればいいのです。

陪審員17
愛知県／Mr. TELクン

これはゲームが何であるかという根本を無視している。元来ゲームというものは自らやってみて、これはおもしろいと判断するものだ。それを事前に発表し、なおかつその攻略まででしてしまうなんて言語道断だ。もし、攻略を希望する者がいるのなら、自分では何もできない人間なんだと自覚してほしい。少し言い過ぎだが…。私としては絶対に有罪。

陪審員18
北海道／流星クン

有罪。人気のあるゲームはくどいほど同じ写真を掲載しまくり、どんどん先まで紹介をするくせに、発売後はやたらと攻略特集が遅い。ゲーム専門誌は人気に左右されることなく、公平にゲームを紹介していくべきだし、必要以上の紹介はやるべきではない。「それなら買うな」ときそうだが、私はリーダーズランドが好きだから買ってんだ、文句あっか／

陪審員19
愛知県／神風★KITTクン

楽しみが半減する？　僕の場合、楽しみがUP〃　そのゲームをしていたとき、〝この画面はあの本に…〟なんてみつけると、何となくうれしくなってしまう。ただし、クリアのしかただけはあまり書いて欲しくない。ま、全体をまとめれば無罪!?

陪審員20
島根県／ヒポリタクン

無罪。誌面を充実させるために、ある程度の先取りはしかたがないでしょう。ただ、今のゲーム誌に考えてもらいたいことは、出版社と関係が深いとか、大きなゲーム会社が作ったという理由だけで誌面を作っていませんか？　本来なら読者の声が反映されるべきです。このままではゲーム誌ではなく、ただの広告になってしまうのではないかと心配です。

陪審員21
区立緑北防衛軍クン

無罪。こっちは消費者だ。良いゲームか悪いゲームかを判断し、買うかどうか選ぶ権利がある。発売前のゲームに点をつけることも賛成だ。「人によってそんなモノは変わる／」という人もいるが、編集者が低い点をつけたのはやっぱりつまらないし、高い点をつけたのは、誰がやってもおもしろい。だからビシバシ紹介したうえに、点数もつけてほしい。悪いゲームは悪い、良いゲームは良いと言って（書いて）しまって良い。

評決

今回は過去最高の参加総数で、なんと87人!!　本当にありがとうございました♡　気になる内訳は、有罪33人、無罪36人、再審18人。「確かに情報過多。イヤな人は読まなければいいが、それは極論。読みかたを工夫すべし。雑誌側も情報の伝えかたにもっと気を使え」（あー、無理矢理だぁ）というのが総評というところかな。数字では再審は少ないけど、有罪、無罪がはっきりと分かれたということから…

再審!?

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では、裁判形式で討論会をおこなっています。陪審員として参加希望者は、被告人の罪状に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決を明記し、その理由を簡潔に書いてください。陪審制度とは、裁判に市民の良識を反映させるために実施されている制度。裁判における事実関係の争点について公平に審理し、判断できる人が陪審員として選ばれるワケです。キミも陪審員になってみませんか？　とは言え、ここはリーダーズランドの法廷倶楽部／　だから独断や偏見の言い放題という、わがままな陪審員を募集しちゃいます♡　ただし、討論というのは意見の対立であって、個人の対立ではありません。気持ちよく討論するためには、個人的な攻撃や中傷にならないように、マナーは守りましょうネ♡　また、陪審員にならなくても、評決だけの参加もできます。リーダーズランド用のハガキに記入欄があるので、そこに評決を記入してください。あと、「こんなことを討論したいっ／」という意見も大・大歓迎♡　被告人と罪状を書いて送ってネ♡　積極的な参加をお待ちしています♡（まどか）

8月号

被告人	ゲームソフト流通機関
罪状	なぜ欲しいソフトが手に入らないのか!?

欲しいソフトが手に入らない――とくに再販に関してこんな不満の声をよく聞きます。8月号の法廷倶楽部では、これらの不満の声や体験談はもちろん、改善策を検討するといった意味での討論をしましょう。評決を出すというよりは、セミナーという感じでゲームソフトが店頭に並ぶまでの過程を追い、流通のしくみなどを理解しましょう。（5月30日必着）

9月号

提出先	NECホームエレクトロニクス
嘆願書	ユーザーの本音。新ハード登場について、モノ申す！

6月号に赤いヒンシュククンの「新ハード開発中というウワサが本当なら、過ちは繰り返してほしくない」というおたよりが発端となり、その賛否や要望が編集部にたくさん届きました。そこで9月号は、法廷倶楽部番外編。みんなの意見を嘆願書としてNECホームエレクトロニクスに提出します。新ハードに対する正直な意見をどうぞ！（6月30日必着）

とってもボケキャラなんだ

●ある日、僕はゲームソフトのお店でボーッとしていたら、小学生ぐらいの子に、「PCエンジンの『ヴァリスIV』（パッケージの絵）のレナより、スーパーファミコンの『スーパーヴァリス』（箱の絵）のレナのほうがかわいいよね？」とイキナリ同意を求められてしまった…。返答に困った僕は、ずっとその子を無視していた…。みなさんはどう思いますか？（静岡県／MEDALISTツインカムクン）

おじさん強し!!

ある冬の朝、僕は友人と駅から出て学校に向かう途中で、前方からスペインの闘牛を思わせるような勢いで何かが突進してきたのを目撃した。その正体は…どこかのオヤジだったのだ。そのオヤジは、登校途中の学生たちの群れを気合で打ち破って突進していた。それを見た瞬間僕は、オヤジが僕の横に来たら、さりげなく肘打ちをくらわすという素晴らしい計略を思いついた。そして僕はニヤッとして前方を向いた。僕とオヤジの目と目が合った。攻撃は見事にＨＩＴ/　しかし、オヤジは何事もなかったように駅へと突っ走っていった。僕はオッサンの情熱と勇気に感動した。今度そのオッサンに会ったら僕は弟子入りするつもりである。

（神奈川県／忠誠度99クン）

強い！　編集部のある新橋は、酔っぱらってネクタイを頭に巻いたりクダ巻いたおじさんばっか（それにときどき混ざっているまどか…!?）。新橋のおじさんたちも見習ってほしいです。

超高級アイスクリーム!?

先日僕は、とあるスーパーに買い物に行った。そしたら友人Aがレジをやっていた。僕はその友人Aがやっているレジに並んだのだが、なかなか前に進まない。どうしたのだろう?と思って様子を伺うと、何とAは100円のアイスクリームを1000万円に押し間違え、いろいろやっているうちにレジを壊してしまっていた。そして友人Aは、店長に「店長、レジが壊れました」と言った。それから並んでいるオバサン連中に文句を言われ、店長にもこっぴどく怒られ、揚げ句の果てにはこれが原因でアルバイト料ももらっていない。

（愛知県／グレートガムクン）

その後、友人はちゃんとアルバイトしているのでしょうか?　失敗は誰にでもあるんだし、くじけずにがんばって／と、どうか彼に伝えてくださいませ（とても人ゴトとは思えないまどか）。

戦闘のないRPG!?

戦闘のかったるいRPGが多すぎる/　しかもその戦闘がつまらない。その原因のひとつは何も考えなくても敵を倒せてしまうこと。もうひとつは、あまりに戦闘に費やす時間が多すぎて、飽きてしまうからだと思う。最近では戦闘シーンの演出も大変進歩したが、演出なんて一度見れば終わりだ。それよりも、頭を使う戦闘を考えてほしい。極端に言えば、ザコ敵をなくしてすべてをボス敵のようにし、戦闘回数を極力減らす。一度の戦闘でレベルがいくつか上がるようにすればいいと思う。いっそのこと、戦闘がないRPGが出てもいいのでは?　それはアドベンチャーだという意見もあるが、RPGとアドベンチャーは基本的に違う/　とにかく戦闘のつまらないRPGを手にしないようになることをメーカーさんにお願いしたい。

（広島県／DUOがなんだ／クン）

戦闘シーンというからには、熱く激しく戦えたほうがいいもんね。まどかはRPGはあまりやらないけど、『ドラクエ』タイプよりは、ちっちゃいキャラがちょこちょこ動く『ファイナルファンタジー』タイプが好きです♡

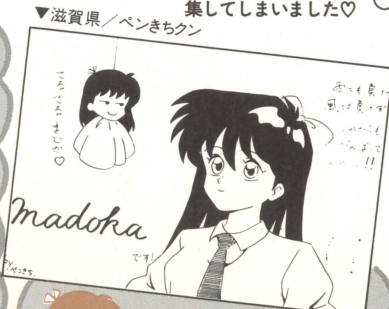
▲千葉県／合作はもうえーっちゅーのクン

まどかのロングヘア追悼(!?)特集

髪の長いまどかのイラストは載せられなくなってしまったので、特集してしまいました♡

▲兵庫県／フォーチュン騎士クン

●お誕生日をおぼえてくれていたなんてカンゲキ♡　まどかは未熟児だったんだけど、あまりにも元気(というよりうるさかった)で、1日で保育器から出されたんだって

▲滋賀県／ペンきちクン

●わ、まどかのてるてる坊主だ♡　まどかはハガキの山にも、徹夜にも負けず、そして締め切りにも負けず(!?)がんばってるよーっ（でもアクションゲームには負けてしまう…）

▲愛知県／セシル・ファーレンスクン

●ファンもついてる常連セシルくんのサラサラ髪まどか。今、みんなに何かプレゼントしたくて、「まどかのテレカを作って」とワガママを言ってる。実現するかなぁ…

▲神奈川県／Mr. T・Sクン

●エヘヘ、まどかもそう思った。豆まきのオニのつもりで描いたんだけど、何だか似てしまったのよね

●『キャプテンコマンドー』だ。もしPCエンジンで出れば、4人同時プレイも可能なのにね。でも、あれだけビッグなキャラだと動かすのもキツそうね

▲大阪府／れいむサン

●26歳／（もっと若いと思った）。それにしてもゲイルってば、やっぱりカッコイイ♡　編集部員Aクンも大好きで、イイこと書け、って隣でウルサイ、ウルサイ

▲福島県／ぽんじ丸クン

●ムム、なかなか自信カジョーなやつ。でも、バックの字は読めないぞー。ま、カッコイイけどね、ふふふ(なんつーコメント／)

マナーを守ろうネ♡

僕はよくゲームセンターへ行きますが、全然マナーを知らないヤツが多すぎます。そこで、ゲーセンで絶対やってはいけないことを書きます。①人が並んでいるのにコンテニューをバカバカするな。2コインくらいならいいけど、クリアするまでやるのは…。人が並んでなければいいんですけどね。②横入りするな。4人同時の筐体だと、反対側に回ればできるんです。③見ず知らずの人がやっているときに、途中参加するな。これは絶対に許しません。友達がやっていて、「入っていい?」と聞いて了解を得たときに入ることができるはずです。いきなりコインを入れて入っては、されたほうが不愉快です。今やゲーセンは大人から子供まで、男女を問わずに遊べるところです。楽しく遊ぶためには、マナーを守ることも大切なことだと思います。

(愛知県/小島典大クン)

『ストリートファイターII』のような対戦ゲームは見ず知らずの人とやると逆に楽しいんだけど、そーゆーときは、「いっしょにやりません?」と声をかけるのがマナーっつうもんよね。

ウイリアムズ強し!!

F-1大好きだあ～/ ということで、はじめまして、まどかさん。髪を切るそうで、残念ですなあ。髪の長い女の人は大好きなのに…。話は変わりますが、今年のウイリアムズは強いですなあ。2戦連続のフロントロウ独占にワンツーフィニッシュ/ たいしたもんだ/ マクラーレンが元気ないんですよねぇ。私の好きなフェラーリも…悲しい…。まだ0ポイントですよ。困るなあ。あ、もう書くところがなくなったので、また今度書きますので、よろしくね//

(東京都/音速の亀吉クン)

ブラジルGPでついに3連勝!! 今シーズンこそ悲願の優勝だ/と、胸をアツくしてマンセルを応援するまどかです。7月号は、祝・マンセル3連勝特集をしたいな。みんな、よろしくね♡

すぐ消えちゃう…

この間、天の声バンクを買いました。RPGをよくプレイするほうなので、すぐバックアップメモリがいっぱいになってしまうからです。しかし、天の声バンクを使ったところ、いちどはデータが保存されるのですが、すぐ消えてしまいます。多分、内蔵されている電池がなくなっているのではないかと思います。正常な場合、どれくらい保存が可能なのでしょうか? また、製造されてから買うまでの間はその電池が消耗するのかどうかも知りたいのですが、それを調べるにはどうすればいいのでしょうか?(愛知県/考える人クン)

ハドソンに聞いたら、電池は5年は持つので、不良品でしょう、ということでした。送料着払いで送れば、取り替えてくれるそうです。また、製造後、電池はやはり消耗するそうです。ソフトってナマモノだったのネ(!?)。

●なんてグロい絵なんだ。でも、もう少し首の花びらのが大きかったような気が…(冷静に分析してどーする)。4枚もグロい絵を送ってきてくれてアリガトウゴザイマス

▲宮崎県/TOUTETUクン

▼大阪府/くみこサン

●ナグザットのこーゆーアドベンチャーって、パソコンゲームにあるおもしろさがある、とは編集部員"殿"クン。『北斗星の女』とかね

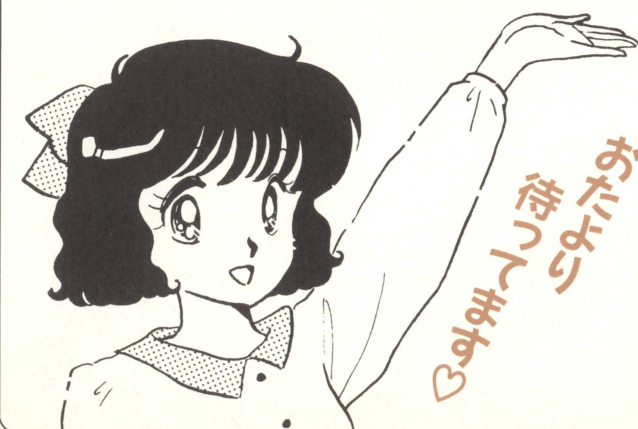
▲群馬県/NOBUTAクン

▼北海道/水神クン

●女のコみたいなギルがカワイイ♡ それにしてもPCエンジン版はアクション性が高くなっちゃって、アクション超ニガテなまどかはトホホ

●手に入らないという意見、よく聞きます。その辺の事情などは、8月号の法廷倶楽部で明らかになるかも!? 期待してね

●な、なんなの、このヘンな絵はぁ～!?(…と言いつつ、つい載せてしまった)。なぜか不思議な魅力(!?)があったので…。なんかキョーレツなのよねえ。まいったな

▲愛知県/下北友造クン

リーダーズランドでは、みんなのおたよりを募集しています♡ 「こんなコーナーを作って/」という希望も大歓迎♡ みんなで作るページです♡

ところで最近、スピルバーグの新作『フック』の試写会に行きました。あのスピルバーグにして「二度とこれほどのスケールで映画は撮れないだろう」と認めるとおり、娯楽大作としては最高♡ アメリカではなんじゃかんじゃ言われてるけど、スピルバーグ映画はやっぱ文句ナシに楽しむが勝ち/ですねえ。映画好きの人はぜひ大スクリーンで観てください。そんなワケで、みんなも身近に起きたことや思ったこと、何でもまどかに教えてネ♡(まどか)

8月号のテーマ STAR パロジャー(5月30日必着)
9月号のテーマ スプリガンmark2(6月30日必着)

あて先 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンFAN編集部 リーダーズランド係

●そう、あれは去年の夏のことだった。友だちのM君は、「電車はまだかな?」とほざきながら線路に耳をあてたことがあった。次の瞬間、M君は大きな叫び声とともに泣いていた。翌日、耳に包帯を巻いていたM君。今では耳には見えない(!?)ほどに"やけど"の後が残っている。(新潟県/川ひろ and 岡田に死を…クン) ●私は会社に置いてある1千万円以上するコンピュータで「テトリス」をやっている。(大阪府/司隆クン)

ファンタジー世界の名脇役たちを ZOOM UP!

MONSTER 02
UN-DEAD 01 (スケルトン)

文：うちむら かたる　絵：ひいろ しゅうほう

第2回 スケルトンは不死ギ!?

モンスターの楽園、当ランドにようこそ／ 前回のスライムの話はどうだった？ 2回目の今回は、映画や小説ではスライムよりもポピュラーな、あのスケルトンに御登場いただいた。

スケルトンといえばアンデッド、アンデッドといえばスケルトンと呼ばれるくらい有名(ホント?)。彼らはいったい何を考え、どのように生きているのだろう…。フフフッ、実は彼らは何も考えていないし、生きてもいなかったのだっ／ そう、アンデッドだから／ アンデッド(un-dead)って直訳すると「死んでいない」、つまり生きてもなく死んでもいないヤツラのこと(え? そんなことわかりきってるって?)。なんかややこしいけど、それがアンデッドなのだ。じゃあ、「スケルトンって死なないからやっつけられないのでは?」と思うでしょ。死なないハズのスケルトンが死んでしまう。では、そのへんの謎に迫ってみよう。

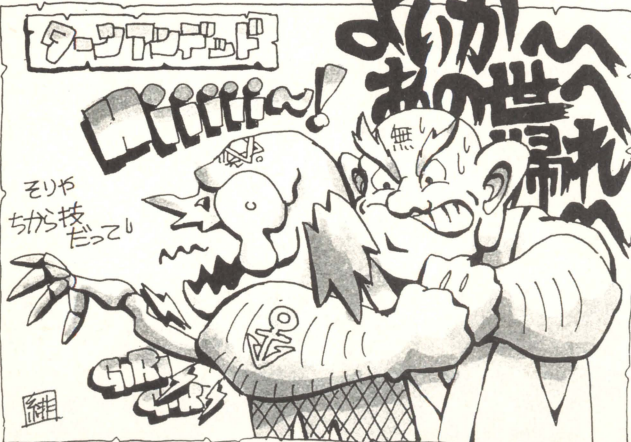
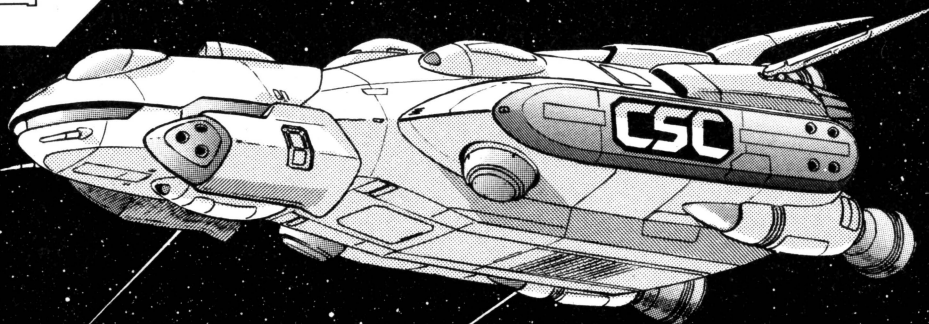
最初はスケルトン誕生の秘密を。まず、魔法使い。彼らがスケルトンを誕生させる。ガイコツに細工をして呪文をかけてハイ出来上がり／ 簡単に造れるぶん強くないし、複雑な仕事もムリ。スケルトンは魔法使いの操り人形なので自己主張はおろか自己意識すらなく、スリープやコンフュージョン(混乱)などの精神関係に作用する呪文がゼンゼン効かない(ゲームによってはバリバリに効くのもあるけどね)。

普通のモンスターとは生命構造からして異なる彼ら。通常、モンスターがヒットポイントをプラスの方向に持っているとすれば、彼らアンデッドはマイナス方向に持っている。回復系の呪文が自分側のダメージになってしまうのはそのため(フフフッ、知ってた?)。だから通常攻撃は殺すというよりはバラバラにして動かなくしてしまうのが目的。『源平討魔伝』の骸骨戦士を見てもらえればよくわかると思う。映画でもスケルトンの顔だけカタカタ動いてるシーン、見たことあるでしょ?

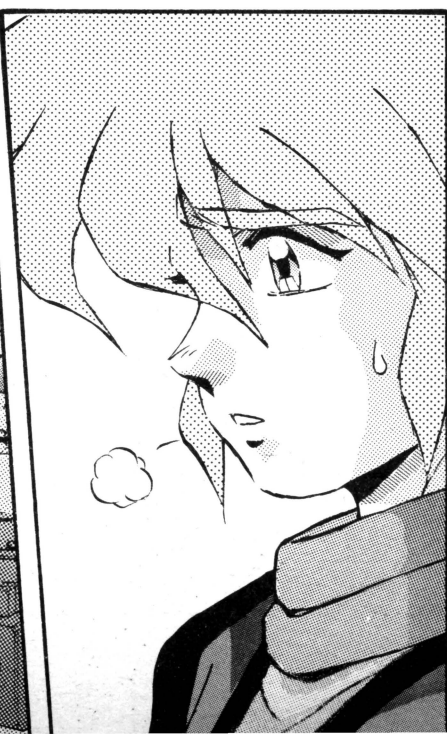
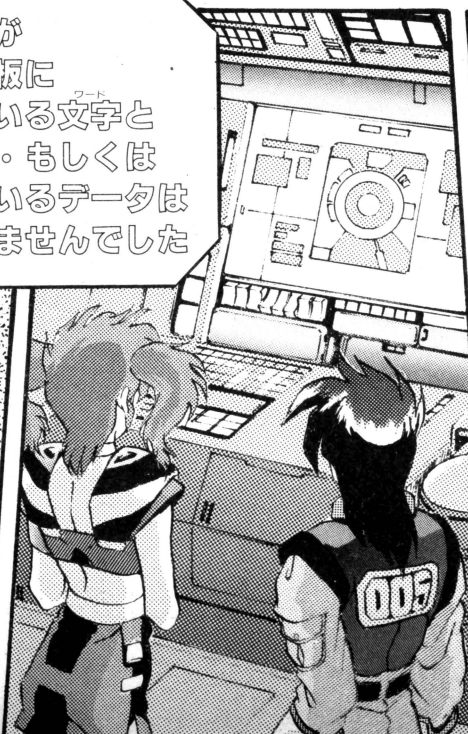
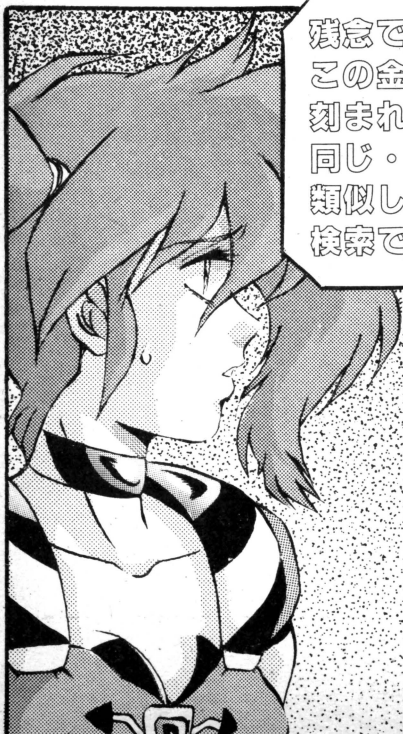
スケルトンの倒し方は4つ。1つ目は「完膚なきまで破壊してしまう」。2つ目は「コア部分(魔法使いが造った心臓部)を突く」。『ドラゴンスピリット』の4面ボスのデスガーディアンなどがそう。3つ目は、スケルトンは必ず造った張本人がいるはずなので、そいつを倒せば…。そう、スケルトンは全員、元のガイコツに戻ってしまうのだ。そして最後に「ターンアンデッド」というのがある。これはコンピュータRPGの世界ではあまり使われていない僧侶系特技の1つで、聖なる力でアンデッドたちを成仏させてしまうというもの。

これら4つがスケルトンの倒し方。スケルトンはアンデッドの中では一番下っ端で、いわばザコ。アンデッドにはスピリット(霊)とかヴァンパイアとか上がゾロゾロいるのだ。スケルトンとこれら上級アンデッドとの大きな違いは、スケルトンが本人の意思とは関係なく魔法使いの力でアンデッドにさせられたのに対し、上級アンデッドは死んでも消えない本人の怨念によってアンデッドになっていること。だからパワーもケタ違い／ この話はまたいつか。

今月	前月	怪物名
1	ー	スライム
2	ー	ドラゴン
3	ー	ゴーレム
4	ー	ヴァンパイア
5	ー	サイクロプス

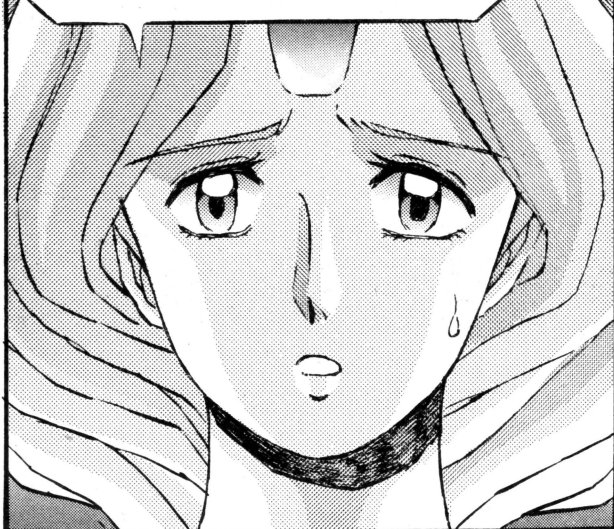
※前号のモンスター人気投票の結果報告じゃ。来月もやるので送ってくれ。意見も添えてな!!
★このコーナーへの投稿は
〒150 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
「怪物ランド」係までヨロシク!!

コズミック・ファンタジー
act.6
惑星ゾラへ！
前半のクライマックスを迎えて、ますます人気沸騰！
ニャン！ サポートはもんもん！ 君たちにまかせた!!
PRESENTED by
越智一裕
メカデザイン協力:小原渉平

ストーリー▼

大財閥の社長ノーランディアが惑星ゾラで手に入れた謎の金属板を巡り、ユウたちの周辺はにわかに騒がしくなった。ユウはさっそく金属板の正体を探るためコンピュータ解析を試みるが、手掛かりとなるものは何一つ引き出せない。一方、金属板に異常なまでの反応を示したサヤは…。

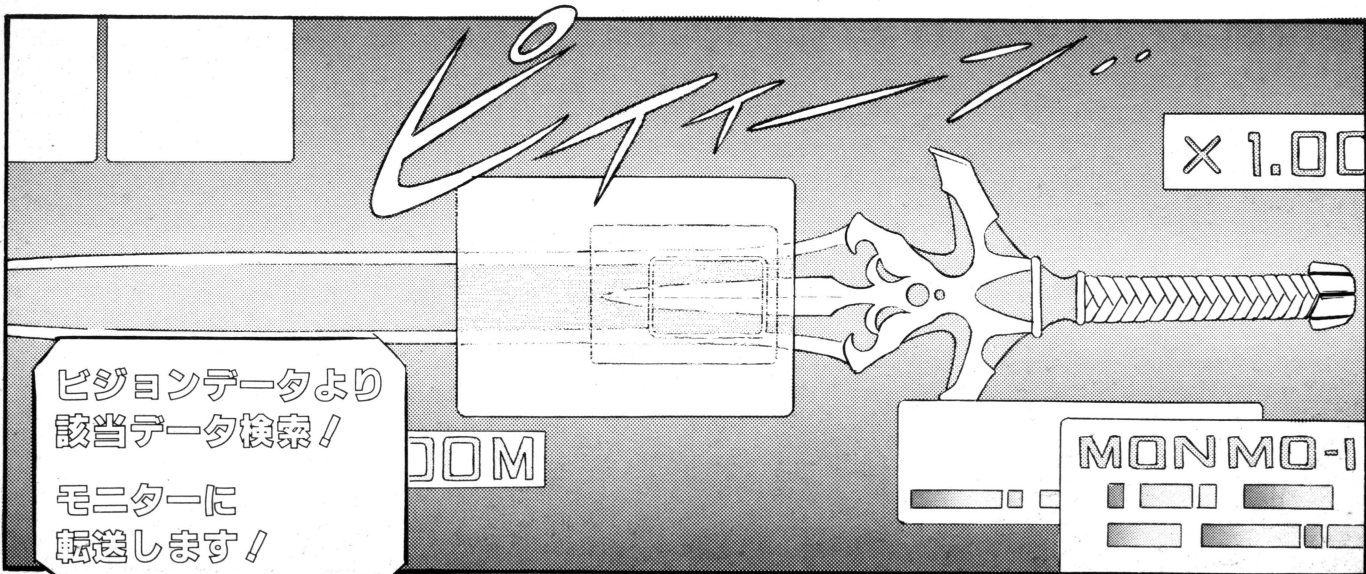
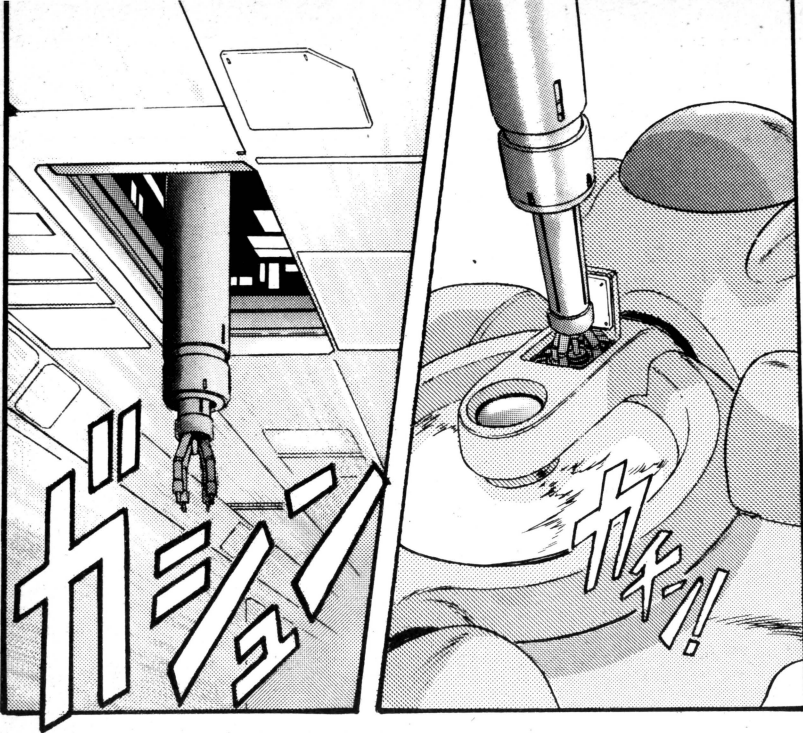
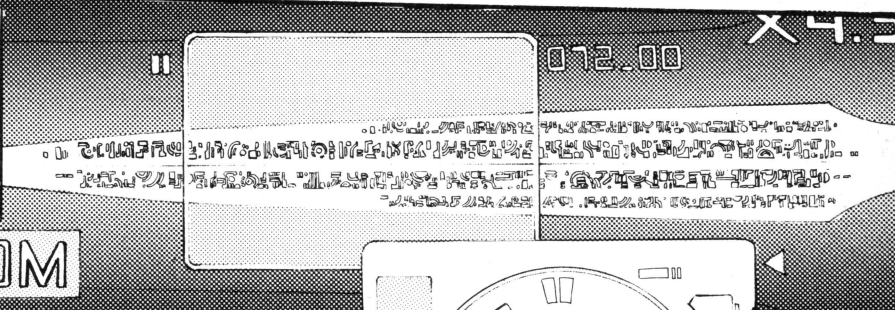
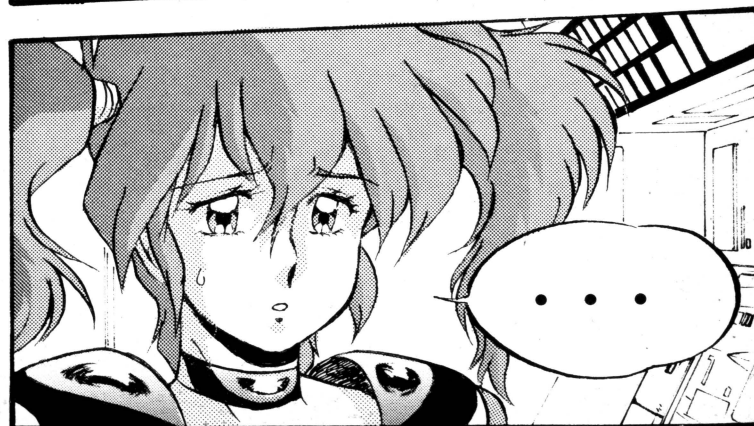
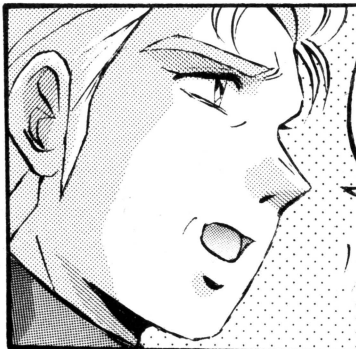
リュート言語
・・・不該当
ゲルト言語
・・・不該当

ユウ／この物語の主人公。スゴ腕のコズミック・ハンター

サヤ／惑星ノーグの英雄ティタニスの末裔。超能力をもつ

バン／コズミック・ハンター目指して修行中。イデア星出身の元気少年

リム／コズミック・ハンターになりたてのお転婆娘。バンに…♡？

6月28日(日)に東京・池袋のサンシャイン60地下噴水広場にて『コズミック3』のイベントを開催! それに合わせてビルドアップの品田冬樹さんにニャンの着ぐるみと実物大のもんも&ピックを造っていただくことに。出来上がりがいまから楽しみ!

コズFAN通信

●リムって「お嬢様」だったんですね。それで2の『冒険少年バン』にリムがガラム兵をムチで叩いているビジュアルシーンがあるんだ。えっ? それは女王様だって? 失礼しました。(北海道/重巡高雄)●サヤ! 寒くない? (宮城県/コズミック・ファンII)

※かつて、サヤの祖先である伝説の勇者ティタニスが、惑星ノーグを支配しようとした妖姫モルガンを封じた伝説の剣。ユウもまた、蘇ったモルガンをこの剣で打ち倒している。

惑星ゾラの調査に…？
はい！お願いします トキダ長官!!

うむ・・・大体の事情はわかったが しかし・・コズミックセキュリティとして動くにはデータが少なすぎる！

すべての責任は僕がとります！お願いします!!

だめだと言っても聞かないのだろうな・・・・・・・あまり無茶なことはするんじゃないぞ！
ありがとうございます長官！

●バンとリムは、もう完全にお笑いキャラになったようですね。それとリムの親父さんも。声優の中野聖子サンがパート3でキャストされないのは残念だけど、主題歌を高山みなみサンが歌ってくれるなんて最高！ 何があろうと絶対に買うぞ!!（栃木県／新参丸）

なあ
レイ・・
マイ・・

その頃　宇宙海賊ゲドーは・・・

ゴゴゴゴ・・・

ズゴゴゴ・・・

コズFAN通信
●越智先生に質問。act.1で、なぜユウはニャンともんものケンカをサイキック・パワーで止めなかったのでしょうか？（高知県／吉川ゆみ子）●前2作で感動し、1週間メシがのどを通らなかった僕。パート3が出たら、たぶん餓死する…。（秋田県／佐藤英徳）

惑星ゾラ・・・

ゴゴゴゴ…
シュウ

コズFAN通信

●それでは「越智先生はおちおち寝てもいられない」に続く「越智DEシャレ」シリーズの新作を1つ。越智先生がおウチで火傷してオッチチッチ！（富山県／コズミック大魔王）⇩担当編集者より「100点満点で3点。それと、勝手にシリーズ化しないでくださいね」

【秘宝を巡って物語が急展開する本誌7月号は、5月30日発売!!】

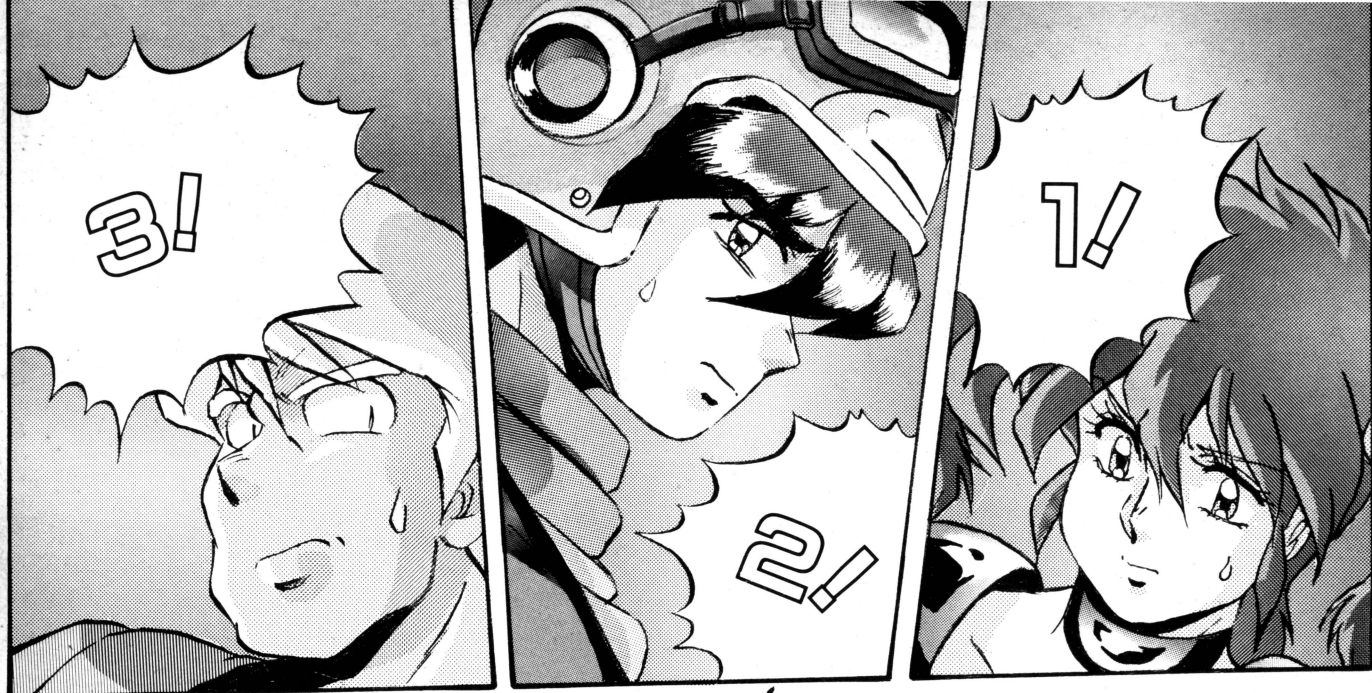
寝不足気味の越智先生に励ましのお便りを!!▼▼

〒150 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFAN「ファンレター」係

大気圏突入
5秒前・・・
4秒前・・・

ゾラに導かれるユウとサヤ、2人を待ち受けるのは神か？罠か？

act.6 おわり

次回はついに惑星ゾラでの冒険が始まるゾ。見逃すな！

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

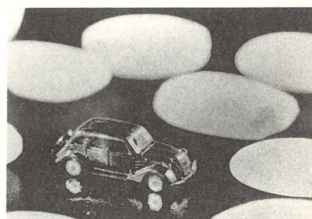
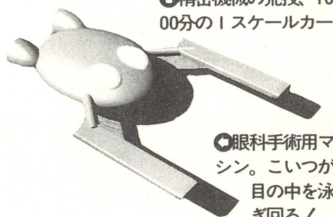
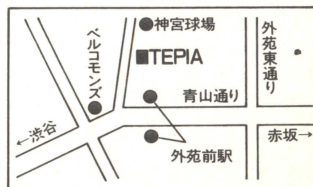
Ivent 鉄腕アトムも夢じゃない!?
未来の夢が広がる最先端ロボット展

SF映画やアニメの定番、ロボット。鉄腕アトム、ガンダム、ロボコップ——ロボットへの憧れや期待は昔から大人も子供も同じなのだろう。現在日本では、旧共産圏を除く世界の産業用ロボットの6割強が稼働し、ハイテク社会を支えている。でもその姿はあまり知られていないのでは?

先端ロボット80点あまりを集めて一般公開しているHARPのロボット展は、そういう意味じゃ、ありがた〜いイベント。8つのゾーンには産業用からSFチックな開発中ロボットまで、いずれも貴重なものが展示されている。SF映画などでロボットに馴染んだボクたちとしては、

●8つのゾーンに80点あまりのロボットが並ぶ。ほとんどが一般に公開されてないもので貴重な体験になるはず

「なんだ、この程度なの!?」と案外、空想と現実のギャップを感じるかもしれない。でも逆に、人間のすることを機械（ロボット）にさせようとする困難さから、人間本来が持つ機能というのが実はスゴイものなんだ、という事実を改めて認識させられたりと。いずれにせよ人間の"夢"であった空を飛ぶことを"現実"にしたライト兄弟のように、飽くなき夢を追う科学者たちが、いつかはここにいるロボットたちを"現実"にする日も近いと感じられる。夢と現実の狭間を漂うロボットを眺めて、未来を想像するのも悪くない。

■場所：東京都港区北青山2-8-44 TEPIA展示室 ■開催期間：7月10日まで（入館無料） 10：00〜18：00 月曜日休館（祝日の場合は火曜日休館） ■問い合わせ先：HARP第4回展示アドヴァンスド・ロボット展 ☎03-5474-6111

●精密機械の荒技、1000分の1スケールカー

●眼科手術用マシン。こいつが目の中を泳ぎ回る!

Ivent クラブキッズが熱狂
ゴールドで"テクノゲーマーナイト"

去る3月19日、あの芝浦のゴールドがセガの協賛を得て"テクノゲーマーナイト"なるイベントを開催。ゲームセンターと化した5階"LOVE&SEX"、ゲーム映像とテクノハウスで埋め尽くされたダンスフロアは電脳クラブを思わせる。クラブシーンとTVゲームという奇妙な組み合わせはクラブキッズたちの盛り上がりで融合を示したといえよう。

不便な湾岸に有象無象の人間を集め、数々のムーブメントを生みだしてきたゴールド。ここでTVゲームが採り上げられた点は注目に値する。「DJを筆頭にクラブキッズにはゲーム愛好者が多いんですよ。でも夜遊び族の中心は20歳代ですから、社会的には堂々とゲームができない。一般に浸透しているオタクのイメージが素直にゲームが好きと言えなくしてるんです。ならばゴールドがその陰湿なイメージを変えよう、というのが、"テクノゲーマーナイト"の意図です」とイベントプロデューサーの後藤さん（ニューワールドプロダクション）。思えば昭和54年に席巻したインベーダーゲームは大人の娯楽だった。TVゲームが子供とオタクだけに通じるアイデンティティなら、ファミコンが1200万台を売り上げることはない。ゴールドが発信したエンターテイメントとしてのゲーム観は、オタク意識の呪縛に苦しむ大人のカタルシスとなる。今後のゲーム界の展望を垣間見る意味でも意義のあることではないだろうか。

●あらゆる遊びのプロが集まり感性が溶け合うゴールド。クラブシーンの王者たりえる理由はこの雑多さゆえ

●クラブワールドマンションと名称されるゴールド。1Fエントランス、2〜4Fダンス、7Fまでがイベントスペースとして機能する

News 『アドベンチャーツクール98』
今日からキミもゲーム製作者!?

ゲームを作る上でいちばんの壁はプログラム。しかし、ついにこの壁を取り払ってくれるソフトが登場した。その名も『アドベンチャーツクール98』。ソフトに組み込まれているエディターで絵とストーリーを作る。それを「このコマンドを選択するとこの絵やメッセージが出る」というふうにセットするだけでアドベンチャーゲームのいっちょ上がり！

用意されている26種類のBGMで臨場感もバッチリだ。推理作家の赤川次郎氏、ゲーム作家の堀井雄二氏が語るゲーム作りのコツや魅力を掲載した書籍もセットされ、初心者にも安心だ。また、名作『オホーツクに消ゆ』を含む5本のサンプルゲームもついてるぞ。この豪華なソフトは「ディスク&ブック」の形態。アスキーより全国の書店にて発売中。

⬅税込4800円というチープな値段もうれしいね♡

⬇絵を見ながら解説。誰でも楽しみながらゲームが作れるね

News 豪華カップリングアルバム
ズンタタ2年半ぶりのCD完成

ズンタタのNEWアルバム「ヌーベルヴァーグ」が発売される。リーダーの小倉さんとギターの高木さんにインタビューを敢行したぞ！

―新作のサウンドはどうでしょう？

小倉：『ギャラクティックストーム』はシューティングにありがちなノリの良いものとは違い、人間の内面的なものをイメージして作りました。

高木：『ウォリアーブレイド』のゲームの世界背景に合うように、さらに主人公の精神的な部分も考えました。

―アレンジバージョンについては？

小倉：原曲に忠実でありながらも違うものに仕上がっています。ゲームの世界を広げるのに成功したと思う。

高木：シンセ、ベース、ドラムのみの生録でとても攻撃的〃　いい意味で予想外な曲になりましたね。

―「ヌーベルヴァーグ」の意味は？

小倉：新しい波、という意味です。2年半ぶりにお届けするズンタタの新しいサウンドの波を、ファンのみなさんにぜひ感じ取って欲しいという意味も込められています。

⬆5月21日、ポニーキャニオンより2枚組み3200円（税込）で発売。P65も参照

News 誕生25周年でイベントも！
リカちゃんに新しい家族が登場

〝リカ〟という名前で思い浮かぶ人って誰だろう？　アイドルの西邑（にしむら）リカ。〝東京ラブストーリー〟の赤名リカ。メジャーなリカは数いるが、まだまだ甘い。「こんにちは、私リカよ♡」と強引に名乗る最強のリカは香山リカ――そう、お人形のリカちゃんだ。なにしろ日本の少女が描く理想のヒロイン像として4分の1世紀も女王に君臨してるんだから、その存在はハンパじゃない。

リカちゃんにはスゴく具体的な事柄が設定されている。上品でお嬢様ということ以外に、誕生日や血液型、性格まで用意されている。当然、家族構成にも抜かりはない。音楽家でフランス人のパパ・ピエール、ファッションデザイナーの織江ママ、ふたごの妹と3つ子の赤ちゃん。いずれもプロフィールはバッチリで、サザエさん一家とタメを張る。そして今年、リカちゃん誕生25周年を記念して登場した9番目の家族がエレーヌおばあちゃん。デフォルメしない人形におばちゃんって珍しいが、優しそうな表情で違和感はない。年末ごろには福島県にリカちゃんができるまでの過程を見学できる施設「リカちゃんファクトリー」が登場。永遠の少女の夢はさらにその世界を広げていく。■問い合わせ先：株式会社タカラ　☎03-3546-1914

⬆エレーヌおばあちゃんの登場で家族は9人に。そろえれば立派なコレクション

⬅イメージキャラクタ、エレーヌ・ルビンシュタインさんは5月に来日

Cinema 映画『ハイランダー2　蘇る戦士』
"不死身の超人"のSFアドベンチャー

不老不死の超人たちが時空を越えて繰り広げる壮絶なサバイバルを描いたSFアドベンチャー『ハイランダー　悪魔の戦士』。クリストファー・ランバート、ショーン・コネリーら豪華キャストで、'86年欧米で大ヒットした。その続編、『ハイランダー2　蘇る戦士』が公開される。

西暦2024年、オゾン層を失った地球は太陽の有害光線を防ぐため巨大なシールドで守られていた。しかし、テロ活動の指導者ルイーズ（エリザベス・マドゼン）は、オゾン層が回復していることを突き止める。シールドを管理する巨大組織・シールドコーポレーションは、会社利益のために事実を世間に隠していたのだ。ルイーズはかつてシールドを開発した中心人物、マクラウド（C・ランバート）に接近した。一方、闘いに勝ち抜き、〝人間〟になったマクラウドも今では年老い、死が迫っていた。しかし、追放された惑星ザイストから地球に送りこまれた暗殺者を倒すことにより、再び不老不死の超人に蘇る。マクラウドは、かつての仲間ラミネス（S・コネリー）を復活させ、ルイーズと3人で地球の青空を取り戻すために立ち上がる…。

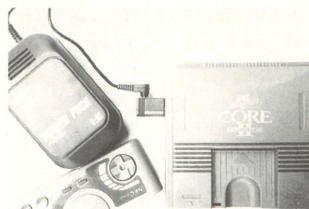
監督は前作同様ラッセル・マルケイ、前作を上回る壮絶なサバイバル・アクション。ほか共演には、宿敵カターナ将軍に『トータル・リコール』のマイケル・アイアンサンドが迫真の演技を見せる。劇場公開は5月下旬。（上映時間：1時間30分）

⬆S・コネリーとの関係など、前作で謎だった部分も明らかになる

⬅剣1本で壮絶な戦い。主演のC・ランバートは早くも次作『ハイランダー3』の出演が決まっている

Hard　パワーパック用変換アダプタ発売
コアグラフィックスが外で遊べる!?

パワーパックとはPCエンジンGT専用の充電式バッテリー（税別価格6900円で発売中）。これを使用すれば連続で4時間、屋外などで電池代を気にせずプレイできるグッズだ。

今回紹介するマルチキット（税別価格380円で発売中）は、専用だったパワーパックをゲームギアや、果てはコアグラフィックスまで対応に変えるというスグレもの。使いかたはとても簡単。マルチキットをパワーパックのDCプラグに差し込むだけ。特にGTとゲームギアの両方を持っているユーザーにはおススメ。コアグラフィックスでも、パワーパックにマルチキット、さらに液晶テレビをつなぐという荒技を用いれば、屋外で楽しむことも可能だ。

↑大きいのがパワーパック本体。プラグの先に付いているのがマルチキットだ！

現在はスプリングキャンペーンと題し、パワーパックを購入するとマルチキットが無料でサービスされる。この機会に手持ちのハードを外へ連れ出してあげてはいかが？

Goods　壁を走る車!?
セガより発売“バリオンゲージ”

プラモデルの世界がスケールモデル化の一途をたどり、モーターで爆走するキッチュでかわいいモデルが少なくなった。日本の狭い住宅事情を考えればそれも当然だろうか。50センチも進まないうちにタンスにゴン、イスの足にバキッ。部屋を闊歩するママのスリッパに踏まれ、無残な姿となってゴミ箱へ…。想像するに哀れな顛末である。そうするとホビーカーに残された走行場は壁ですか。スパイダーマンじゃあるまいし、と言いたいんでしょ？　甘い！　信じるものは救われる。粘着特殊タイヤを装着した“バリオンゲージ”は90度の垂直走行が可能な4駆マシーン。まさに掟破り。業界ではエジソンの蓄音機以来の発明ともっぱら評判で（ウソ）今後はシリーズ化される予定。新しいアクションカー時代の幕開けを予感させる大物だぞ。

↑2タイプのタイヤの付け替えと2スピードのギアチェンジで平地も壁も走行可能。単3電池2本使用。発売セガ、価格1000円（税別）

News　ファン必携のCD
『GAINAXゲームコレクション』

ガイナックスからパソコンゲームのBGMを収録したオリジナルサウンドトラックCDが発売される。この『GAINAXゲームコレクション』は、電脳学園からサイレントメビウス、プリンセスメーカーまで7タイトルの全36曲を収録した完全オリジナルバージョン。収録時間はなんと50分以上！　ボリュームたっぷりの豪華版なので、ファン必携のアイテムになりそうだ。なお、このCDは通販のみの販売なので、一般のレコードショップでは入手できない。欲しい人は下記までお申し込みを。税込定価3000円、送料500円。電話で申し込む場合はこれに代引手数料500円がかかる（5000円以上お買上げの場合、送料、代引手数料は無料）。商品到着まで1週間〜10日間。

↑ゲームに出演するキャラクタたちがにぎやかなジャケット。どのコがお気に入り？

■申し込み方法：電話または現金書留、普通為替、定額小為替　■問い合わせ、申し込み先：ガイナックス通信販売係　☎0422-22-1980　（月〜金　12:00〜19:00）

School　ユニークな講座か注目！
ECCコンピュータ学院

ECCコンピュータ学院では、コナミと共催でRPGシナリオコンテストを開催。去る3月5日には1次審査を通過した29作品を対象に最終審査・発表がおこなわれた。その中で審査員のコナミの技術研究所長は、「今回の作品の中には、商品化可能なレベルのものもあり、商品化の可能性もある」とコメントし、受賞作品に対して高い評価を示した。

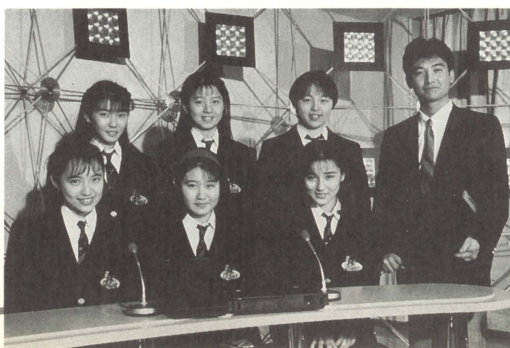
ECCコンピュータ学院では、ゲームシナリオ作成には創造力、表現力、企画力といった能力の訓練が必要と考え、毎週1時間「思考力開発」講座をカリキュラムに組み込んでいる。「自発的に問題解決できる人間作りがモットー。導入以来、反響を呼んでいます。受験学力では推定できない潜在能力を生かすのに有効で、そういう人材を望んでいる、と多くの企業からも注目されています」と、「採算ぬきに」力を入れている。

■問い合わせ先：ECC思考力研究所　☎06-376-2575

↑提出作品250点以上の中から第1次審査を通過した29作品に対して最終審査

News　『聖（セイント）PCハイスクール』
PCエンジンの紹介番組再び登場

3年間という、このテの番組としては異例の長寿を誇った『大竹まことのただいま！PCランド』。その『PCランド』が3月に最終回を迎えた。発売前にPCエンジンソフトの動いている画面が見られる貴重な番組だっただけに涙した人も多いのでは？でもご安心を。4月からは『聖（セイント）PCハイスクール』という新番組で、まるごとPCエンジンの情報番組に生まれ変わったのだ！　レギュラー陣はQlairなどのキャピキャピ新人アイドルたち。その彼女たちが生徒になり、PCエンジンのお勉強をするのだ。勉強といってもゲームの攻略や選びかたまで、すぐに役立ちそうなものばかり。さらには各界の著名人を招いての特別講義も行われる。ちなみに1回目、2回目の講師は『天外魔境』でおなじみの広井王子氏だった。

放送は全国27局ネット。日時は地域によって多少異なるが、テレビ東京系列では毎週火曜日の午後6時から6時30分にオンエアされる。PCエンジンの思わぬ㊙情報が飛び出すかも知れないぞ。これは絶対に要チェックしなくちゃね。

↑『聖PCハイスクール』の生徒は全部で6人。前列の左から、今井佐知子、吉田亜紀、井ノ部裕子のQlairの3人組。後列の左から、MOMOCOの浅山美月、伊藤仁美、片野礼美。担任教師は竹井輝彦が受け持っている

Ivent おもちゃ美術館で開催
世界のミニカーと鉄道模型展

世界のおもちゃ30万点を収蔵し、テーマに沿って常設展示室で公開している"おもちゃ美術館"。見るだけでなく、作る、調べる、借りて遊ぶの4つの機能で、スノッブなだけのミュージアムとはチト違う。現在の展示は世界のミニカーと鉄道模型。スタンダードなものから珍品までマニアならずとも垂涎のアイテムが大集合。なにかと世知辛い世の中だし、たまにはおもちゃを眺めて童心に帰るのもいいじゃないの。

■場所：東京都中野区新井 2-12-10 ■ミニカー&鉄道模型展開催期間：5月31日まで（入館料500円）10:00〜17:00 金曜日休館 （土曜日おもちゃ貸出日）■問い合わせ先：おもちゃ美術館 ☎03-3387-5467

⬆ケースにテンコ盛りのミニカー群。アンチーク派はため息が…

⬆スチーム機関で動くイギリス製の鉄道模型など貴重なアイテムもさりげなくディスプレイ

News オフィスがコンサート会場に!?
NECスーパータワーで音楽会

PCエンジンの御大、我らがNECの本社ビル"NECスーパータワー"を知ってる？ ここには55mの吹き抜け、いわゆるアトリウムがある。この空間を使って、昨年からクラシック音楽会が開催されている。3月12日の小澤征爾と新日本フィルハーモニー交響楽団の演奏で3回目。聴衆はビル周辺の住人でNEC関係者、立ち見を含めて1200人が聴き入るという成功ぶり。小沢征爾さんいわく「残響が幾分長い以外、響きは良い」そうで、今後もコンサート会場として使われていきそうな雰囲気が。それにしても優雅な企画ですねえ。

⬆これがNECスーパータワー。東京・三田にある

⬆アトリウムが音楽会場に。これがオフィスの中とは…

People 密室型人間の蓄積パワー！
CF界の女王、葛生千夏

CF界の女王、葛生千夏。名前にピンとこなくても、彼女の曲を列挙すれば、思い当たるものがいっぱいある。さらにみんなにはゲーム音楽でも実に身近な人なのだ。「金属音が好きで、コンピュータ大好き／ もともと自分の中に抑揚みたいなモノがないの。もっと自分を出せば、キュークツでしょ？なんて人から言われることもあるけど、生きかたにしてもレガートな状態がいちばん心地いい」と語る彼女は、究極の"オタク"だと言う。「だって、好きなものばかり取って生きてきたもの」。

人間を2つに分ければ、興味を外に向けるアウトドア型と自分の好きなことをコツコツ楽しむ密室型。彼女はまさに"密室型"なのだけど、「私みたいな密室型が作って、消費するアウトドア型がいて。需要と供給のバランスは取れているんでしょうね」と言う。「カッコ悪くたって発信しているほうがイイもん」とさらりと言える彼女はとても輝いていた。

➡2ndアルバム『THE LADY OF SHALOTT』はポニーキャニオンより税込3000円で発売中

葛生千夏プロフィール
大学時代に英米詩に感銘して作曲活動開始、緻密で特異な音楽性が注目される。'85年、自主レーベルよりファーストEPをリリース。以後CF、ドラマなどマルチ分野で活動。ゲーム音楽でも、『ダーク・シール』ほか、多数担当。

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。①ソフエルからは、スーパーファミコン用ソフト『拳闘王 ワールドチャンピオン』（4月28日発売、税別8000円）の発売を記念して、このソフトのイメージキャラクタ、話題の新人プロボクサー松島二郎を起用したオリジナルテレカを5名の方に。②タカラからは、リカちゃん誕生25周年を記念して、リカちゃん人形（87年復刻版）を3名の方に。③樫木総業からは、P63でも紹介している新キットとパワーパックをセットにして5名の方に。④ポニーキャニオンからはズンタタ2年ぶりのニューアルバム『Nouvelle Vague』の発売を記念して制作したズンタタオリジナルテレカと、⑤同じく『ウォーリーを探せ／』のビデオ発売を記念して制作したウォーリーテレカをそれぞれ5名の方にプレゼントします。欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記のうえ右の住所まで。締め切りは5月30日必着、発送をもって発表とします。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN編集部
6月号インフォ・プレゼント係

CD

Nouvelle Vague
TAITO ZUNTATA

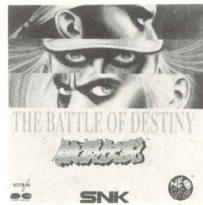
4/6発売　ポニーキャニオン　1500円(税込)

ズンタタ久し振りの新作は、3Dシューティング『ギャラクティックストーム』と2画面筐体で繰り広げられるヒロイックアクション『ウォリアーブレイド』のカップリング。『ギャラクティックストーム』はオリジナルバージョンすべてが立体音響で収録！　さらに重厚なアレンジバージョン2曲を加えた2枚組みの豪華なのだ。前作はサイトロン・レーベル1500シリーズの売上No.2という記録を誇るズンタタ完全復活のアルバムだ！

アー・ユー・レディ・トゥ・フライ？
ロザーラ

3/21発売
エイベックストラックス
3000円(税込)

デビュー曲「フェイス」でいきなりチャート1を獲得し、ブラック・ボックス、49ERSに続くハッピー・ハウスの大本命と目されるロザーラが遂に日本デビュー。ダンス好きは絶対はずせない必修の一枚。

餓狼伝説・LAST RESORT
SNK

5/21発売
ポニーキャニオン
1500円(税込)

〝ネオジオ〟より新作2タイトル『餓狼伝説』と『ラストリゾート』をカップリング。オリジナル完全収録はもちろん、SNKサウンドチームによる「ラストリゾート」のアレンジバージョンも同時収録。

MIDI POWER
～X68000 Collection Ver.1～

5/21発売
キング
2800円(税込)

パソコンX68Kに移植されたコナミの人気ゲーム3作を集め、MIDIを使って外部音源を鳴らした新しいサントラ集。コンピュータ連動のシンセサイザーがアレンジバージョン同様の音質を奏でる。

甲竜伝説ヴィルガスト
消えた少女

5/21発売
アポロン
2800円(税込)

スーパーファミコン『甲竜伝説ヴィルガスト』のサントラCD。オリジナル13曲とエレキギター、エレキベースを加えたアレンジ曲6曲を収録。マルチメディアとして新たなジャンルが展開した。

BLIND SPOT
S.S.T. BAND

4/29発売
ポニーキャニオン
2800円(税込)

既存のゲーム音楽をアレンジし、CDなどで発表するスタイルではないオリジナルアルバム。このタイトルから楽曲をセガ社に提供するという、S.S.T　BANDがクリエイターとしての活動を示した処女作。

FACES
FACE TWO FACE

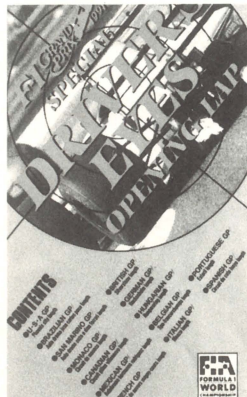
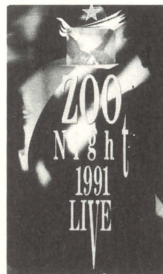
4/1発売
ポニーキャニオン
3000円(税込)

作曲家の日比野健をリーダーに、3人の個性豊かな実力派ヴォーカリストのユニット。コンサバな音作りとオーソドックスなコーラスだが、洗練されたメロディで'90年代のスタンダードを予感させる。

Video

F-1 Grand Prix SPECIAL
Driver's EYES '91

4/29発売　ポニーキャニオン　4500円(税込)

F-1中継でお馴染みのオンボードカメラによる迫力の映像。Gに耐えて小刻みに震えるヘルメット、神がかり的なステアリングワーク…。ドライバーの視点となってコースを周回する人気シリーズの第4弾は'91年のF-1サーカス全16戦を収録。セナ、マンセル、パトレーゼ、ベルガー。ドライバーの癖やマシンの挙動特性までわかるファン必見の一作。

ZOO Night 1991 LIVE
ZOO

3/21発売
パイオニアLDC
4900円(税込)

'91年12月25日、東京ベイNKホールで行われたZOOのファーストライブを収録。大ヒット曲「Choo Choo TRAIN」を中心に10曲で構成したZOOの軌跡とも言える内容だ。

怪人スワンプシング

5/22発売
パックインビデオ
15275円(税込)

『スーパーマン』『スパイダーマン』を生んだDCコミックが異色のニューヒーローを映像化した。半植物の主人公スワンプシングが悪の科学者と対決するSFアクション。1本に4話を収録。

C.C.ガールズ
―SWINGINGBODY―

4/17発売　ポニーキャニオン　4800円(税込)

C.C.ガールズのイメージビデオですし、思いっきし期待してください。音楽が流れる街、ニューオリンズでロケを敢行、市街地で、船上で、クラブでカメラマンのポーズにこたえる。なにしろ超ミニのボディコンからランジェリー姿やビキニ、ハイレグの水着までなんでもアリ。4人がそろったセクシーショットにひとりひとりのイメージシーンをミックスし、キュートな素顔を映し出す。日本人離れした抜群のプロポーションが楽しめるスペシャルプログラム。大ヒットとなった『C.C.Girls IN AQUA RESORT』に続く第2弾だ！

俺の空

5/21発売
ポニーキャニオン
13184円(税込)

本宮ひろ志の傑作マンガが「俺の空」のアニメ化第2弾。犯人逮捕のためなら警察機構さえ当てにしない〝財閥刑事〟。莫大な金とコネを使って私設警察を動かし難事件を解決する一流の男を描く。

BEYOND TOMORROW
浜田麻理

4/21発売
MCAビクター
4800円(税込)

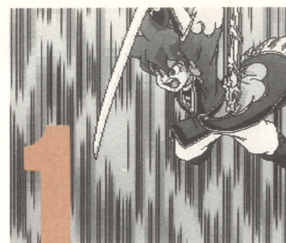
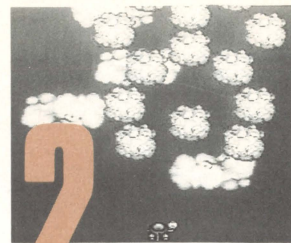
ロック界の女王、10作目のビデオ。全国34カ所10万人を動員した「TOMORROW TOUR」の日本武道館と名古屋センチュリーホールでのライブを中心に、リハーサルや移動中の素顔も収録。

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月は、ついにリリースされたハドソンの超話題作『天外魔境II卍MARU』の動向に注目しよう！

2月29日▶3月29日発売の新作

3／6日(金)トイレキッズ
3／6日(金)山村美紗サスペンス 金盞花ー京絵皿殺人事件ー
3／13日(金)極楽！ 中華大仙
3／13日(金)パチ夫くん十番勝負
3／13日(金)HAWK F-123
3／13日(金)魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
3／13日(金)ライジング・サン
3／19日(木)サイキック・ストーム
3／19日(木)夢幻戦士ヴァリス
3／20日(金)マインスウィーパー
3／26日(木)天外魔境II卍MARU
3／27日(金)川のぬし釣り 自然派
3／27日(金)クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにおねがい！
3／27日(金)シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟
3／27日(金)BABEL
3／27日(金)フォゴットンワールド

MONTHLY HIT CHART 月間売り上げBEST10 (2月29日▶3月29日)

1 ⬆圧倒的な票差でトップに立った『天外魔境II』!!

2 ⬆『ツインビー』はロングセラーの気配も…

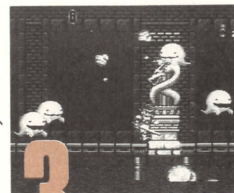
前月		ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
初	1	天外魔境II卍MARU	2315	ハドソン	ロールプレイング CD	'92年3月26日 7800円
3	2	出たな!! ツインビー	465	コナミ	シューティング Hu	'92年2月28日 6800円
2	3	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス	423	日本コンピュータシステム	アクション CD	'92年2月28日 6800円
9	4	ヒューマンスポーツフェスティバル	262	ヒューマン	スポーツ CD	'92年2月28日 5900円
1	5	パロディウスだ！	254	コナミ	シューティング Hu	'92年2月21日 9800円
5	6	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン/出動編	245	アトラス	麻雀 CD	'92年2月28日 4800円
初	7	夢幻戦士ヴァリス	186	日本テレネット	アクション CD	'92年3月19日 6980円
初	8	山村美紗サスペンス 金盞花 -京絵皿殺人事件-	177	ナグザット	アドベンチャー CD	'92年3月6日 7200円
初	9	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	169	日本コンピュータシステム	アドベンチャー CD	'92年3月13日 6800円
初	10	パチ夫くん十番勝負	160	ココナッツジャパン	パチンコ Hu	'92年3月13日 7900円

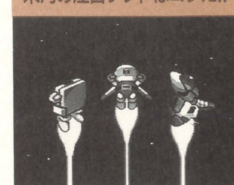
※表中のポイントは、複数の調査対象店から得た各ソフトの売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

2位にシステムカードが食い込む？

『天外魔境II卍MARU』の1位は予想していたものの、売り上げポイント「2315」は編集部の予想さえも超える怪物級の数字。前月、『パロディウスだ！』が初登場で1位の座についたときのポイントは「443」だったが、『天外魔境II』は実にその5倍を超える数字をたたき出したことになる。そして今回、驚きはもう1つあった。なんとスーパーシステムカードの売り上げが2位の『出たな!! ツインビー』を上回る「592」という高ポイントを挙げているのだ。スーパーシステムカードはゲームソフトではないので、チャートにはランクインしてこないが、こんなところにも〝天外効果〟の一面が表れているのがわかる。

今月は『天外魔境II』以下の作品も、春休み商戦が集計期間に挟まれたこともあって全体的に高いポイントを挙げている。そのうち5作品が初登場でランクインしてきたが、やはり『天外魔境II』を除けば前月の上位陣を脅かすほどの強力な作品は見られない。さて、来月の新作ソフトでは『STARパロジャー』『源平討魔伝 巻ノ弐』『雀偵物語2 宇宙刑事ディバン／完結編』『SUPER雷電』などが待機している。この中から『天外魔境II』の独走に、そしてそれを追う上位陣に待ったをかけるものが出てくるか!? まったく目の離せない展開が期待できそうだ。

3 ⬆ポイントは上昇中『シュビビンマン3』

来月の注目ソフトはコレだ!!

⬆『STARパロジャー』が『天外魔境II』に挑む！

前人気BEST10

『イースIV』ついに首位の座に！

今月は上位4位までの間で票が割れた印象だ。初めて首位の座を射止めた『イースIV』と2位に落ちた『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』との差はわずか。そして、この2者を追って『モンスターメーカー　闇の竜騎士』がジワリジワリと差を詰めつつある。4位に急浮上した『ロードス島戦記』は、前号の紹介記事が人気に大きく拍車をかけた感じだ。

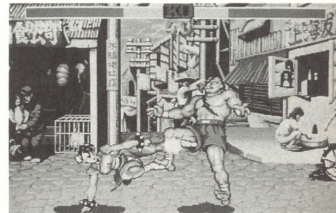
順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	2	イースIV	ハドソン	386	0%	残念ながらまだ開発は進んでいない。お目にかかれるのは来年末?
2	1	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ	日本テレネット	385	40%	現在ビジュアル作業が急ピッチで進められている。発売は9月頃か
3	3	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	281	80%	前回よりもさらに票を大きく上乗せして、上位2作品に唯一肉薄！
4	6	ロードス島戦記	ハドソン	205	90%	現時点で、ほぼ完成。あとは7月17日の発売を待つだけとなった！
5	14	F1 CIRCUS Special	日本物産	130	90%	こちらもほぼ完成。6月の発売を目指し、最後の調整作業が進行中
6	7	ドラゴンナイトII	NECアベニュー	127	50%	美少女ビジュアルも順調に仕上がり、案外早くお目にかかれるかも
7	4	サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	92	10%	映画のストーリーを基にしたドラマになる。開発は無事進行中だ！
8	19	トップをねらえ！ GUNBUSTER vol.1	リバーヒルソフト	66	90%	人気OVAのゲーム化。6月25日の発売に向けて秒読みの段階に…
9	初	魔物ハンター妖子 遠き呼び声(仮称)	日本コンピュータシステム	57	30%	すでに妖子を始めとする主要キャラのビジュアル作業に入っている
10	初	ソルジャーブレイド	ハドソン	48	100%	リリース予定日は7月10日と目前。現在は最後の調整作業の段階に…

移植希望BEST10

『ストII'』早くもBEST3！

今回は初登場が1本もなく、前回の10位までのタイトルがBEST10内を移動しただけとなった。その中で注目されるのは、先のAOUショーで姿を現した『ストリートファイターII』の上位バージョンともいえる『ストリートファイターII'(ダッシュ)』が3位に大きくジャンプアップしたこと。次号あたり、『ストII'』との票争いが見られるかもしれない。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 ストリートファイターII	アクション	288
2	2	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	104
3	7	業務用 ストリートファイターII'	アクション	97
4	4	パソコン エメラルド・ドラゴン	ロールプレイング	59
5	5	業務用 XEXEX(ゼクセクス)	シューティング	51
6	8	スーパーファミコン ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	ロールプレイング	46
7	6	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV	ロールプレイング	43
8	3	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	38
9	9	業務用 グラディウスII	シューティング	32
10	10	パソコン 三国志III	シミュレーション	30

⬆今月も確実に票を集め、1位と2位の座を脅かす『モンスターメーカー』

⬆異常とも思えるほど人気が加熱している『ストII'』は赤丸急上昇中!!

ゲーム成績表BEST20

〈人気キャラクタ編〉

『天外魔境II』はキャラも人気！

今回はゲーム成績表の「キャラクタ」のランキングを出してみた(タイトルの後の数字は総合順位／調査対象ソフト全362本)。『天外魔境』『桃太郎』『ヴァリス』の3シリーズが、安定した高い人気を集めているのがわかる。次点の21位は『PC原人』だった。

順位	ソフト名	ポイント
1	天外魔境II卍MARU①	4.769
2	うる星やつら STAY WITH YOU⑤	4.748
3	マジカルチェイス②	4.692
4	パロディウスだ！⑭	4.644
5	ワルキューレの伝説㉘	4.619
6	らんま½ とらわれの花嫁㉛	4.600
7	桃太郎伝説II④	4.582
8	ヴァリスIII㉙	4.565
9	桃太郎活劇㊶	4.562
10	出たな!! ツインビー⑮	4.545
11	バニラシンドローム㉗	4.540
12	イースI・II③	4.526
12	コブラ 黒竜王の伝説⑫	4.526
14	SUPER桃太郎電鉄⑨	4.522
14	桃太郎伝説ターボ⑬	4.522
16	ヴァリスII㉓	4.518
17	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生㉝	4.511
18	モンスターレア㉒	4.505
19	天外魔境ZIRIA⑥	4.497
20	超絶倫人ベラボーマン㊱	4.468

⬆『天外魔境II卍MARU』は、戦国卍丸を筆頭に人気キャラがいっぱい！

⬆『超絶倫人ベラボーマン』もキャラの魅力ではBEST20に入ってしまう

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！

読者プレゼント

応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を1つ（①～⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは5月29日（必着）、発表は6月30日発売の8月号です。

今号のプレゼント　各20名様

①アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険 ……22
②高橋名人の新冒険島 ……24
③ドラえもん のび太のドラビアンナイト ……26
④トップをねらえ！ GUNBUSTER vol.1 ……85
⑤スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト ……付録①12
⑥雀偵物語2 宇宙刑事ディバン／完結編 ……付録①24

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

アンケート

1 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。
2 また、今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
3 これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
5 また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
6 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
7 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
8 これから買おうと考えているパソコン、またはゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
9 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
11 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選び、書いてください（複数解答可）。
①新作紹介の記事に読みたいものがあったので。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤コミックが読みたかったから。
⑥読者ページが面白そうなので。
⑦新作発売カレンダーの情報が知りたくて。
⑧毎月、定期的に購入しているため。
⑨その他。
12 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦レース
⑧その他
13 今月の特別付録①「MONTHLY攻略大全」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
14 今月の特別付録②「天外魔境II卍MARU　攻略&データ集　下巻」について、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
15 ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い（4)・普通（3)・やや悪い（2)・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGMや効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック

4月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟
北海道／後藤　悟・14歳
新潟／清水　博之・？歳
茨城／松本　哲也・32歳
栃木／安藤　潤・19歳
千葉／真柄　弘継・26歳
東京／阿部　俊夫・20歳
／徳田浩一朗・16歳
／山中　大輔・17歳
神奈川／駒野　正樹・22歳
／西山　耕平・13歳
岐阜／深尾　貴康・15歳
愛知／小林　智明・17歳
三重／井上　憲一・18歳
大阪／船本　純一・14歳
兵庫／太田　進・20歳
香川／高尾　明宏・19歳
鳥取／加藤　正悟・16歳
島根／山本　泰弘・23歳
福岡／高原　雅典・16歳
／渡辺　健・14歳

②BABEL
北海道／疋田　学・18歳
／宮治　理陽・15歳
岩手／堀合　竜也・15歳
宮城／浦上　尚隆・13歳
福島／向井　幸輝・18歳
埼玉／西野　篤史・15歳
東京／飯ケ谷俊明・14歳
／中村　良寛・17歳
／藤田健太郎・19歳
神奈川／藤本　幸二・20歳
静岡／矢部　武士・18歳
富山／三井伸太郎・15歳
岐阜／可児　敬英・13歳
愛知／松田　隼典・13歳
奈良／和田　茂・24歳
大阪／郷原　寿恵・20歳
香川／中塚　章・16歳
高知／武市香寿子・26歳
広島／根岸　雅也・16歳
佐賀／田中　太一・16歳

③魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
北海道／中川　真・13歳
／三吉　貴博・16歳
青森／長内　博・17歳
埼玉／宮崎　敦史・13歳
東京／稲沢　大輔・13歳
神奈川／橋川　学・16歳
静岡／遠藤　健太・17歳
岐阜／早川　宏史・16歳
福井／浜詰　健一・16歳
三重／政本　高志・16歳
滋賀／鴨山　光晴・16歳
大阪／小玉　猛・16歳
／山口　卓哉・18歳
兵庫／本田真里亜・16歳
和歌山／堀内　伸記・13歳
徳島／松下　浩陸・16歳
岡山／足立　悟・14歳
山口／吉尾　哲明・16歳
／好山　慎平・18歳
福岡／西村　直樹・14歳

④極楽／中華大仙
北海道／横地　将・15歳
宮城／鈴木　英則・13歳
群馬／田口　貴夫・14歳
東京／山崎　貴士・15歳
／山田　剛・19歳
神奈川／角吉　正道・17歳
静岡／磯部　吉康・15歳
長野／宮原　容孝・15歳
岐阜／日置　卓馬・14歳
愛知／森下　幸泰・19歳
福井／山本　亮太・13歳
三重／伊藤　禎浩・18歳
京都／水谷　智己・13歳
大阪／赤路　雄一・15歳
／藤原　篤司・13歳
兵庫／井上　高彰・20歳
岡山／三近　光・36歳
広島／尾野　博一・24歳
福岡／川本　邦夫・16歳
長崎／上野　洋平・18歳

⑤トイレキッズ
北海道／藤岡　昌樹・25歳
山形／林賀　達志・19歳
群馬／田中　智仁・18歳
千葉／北条　和朗・24歳
埼玉／上川　喜裕・15歳
東京／稲垣　啓二・17歳
／松元　太郎・14歳
／森　秀幸・16歳
神奈川／赤木　健治・19歳
石川／竹田　一・25歳
愛知／宇佐見清英・25歳
福井／谷口　洋一・22歳
三重／酌井　敦史・14歳
大阪／福原　直樹・13歳
／牧　秀雄・16歳
兵庫／拓植　健司・？歳
和歌山／山下　好美・20歳
香川／佐藤　和広・22歳
鳥取／中尾　真・13歳
山口／金子　隆幸・14歳

⑥天外魔境II卍MARU
北海道／安達　誠司・11歳
／山下　大輔・16歳
秋田／蓮田　広宣・15歳
新潟／酒井　猛・17歳
山形／板垣　和司・14歳
群馬／岡宮　茂・19歳
／宮崎　智之・15歳
東京／下條　泰利・14歳
／中野　英俊・14歳
神奈川／赤羽　俊一・14歳
石川／江戸　充志・14歳
長野／深澤　忍・14歳
愛知／石堂　諭・14歳
奈良／川合　幸一・16歳
京都／外賀健太郎・13歳
大阪／田渕　直哉・18歳
／西本　賢・17歳
岡山／貝原　正隆・17歳
福岡／大江　義典・12歳
熊本／勝部　昌弘・14歳

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1　今号の記事
1	表紙
2	（特報）F1 CIRCUS Special
3	（緊急発表）らんま½〜打倒、元祖無差別格闘流！〜
4	ハドソン
5	日本コンピュータシステム
6	ナムコ
7	日本テレネット
8	ビクター音楽産業
9	NECアベニュー
10	サン電子
11	日本物産
12	マイクロワールド
13	ココナッツジャパン
14	リバーヒルソフト
15	OTHER MAKERS
16	READER'S LAND
17	インフォスクラム
18	PC ENGINE DATA BANK
19	（コラム）わくわく怪物ランド
20	（COMICS）コズミック・ファンタジー
21	UL-TECH Wonder Land
22	新作発売カレンダー
23	（特別付録①）MONTHLY攻略大全
24	（特別付録②）天外魔境II卍MARU 攻略＆データ集　下巻

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	(勝)PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	週刊ファミコン通信
5	HIPPON SUPER
6	(勝)スーパーファミコン
7	THE スーパーファミコン
8	ゲームボーイMagazine
9	ゲームボーイ
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep／メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	ゲーメスト
18	コロコロコミック
19	コミックボンボン
20	週刊少年ジャンプ
21	週刊少年サンデー
22	週刊少年マガジン
23	週刊少年チャンピオン
24	月刊少年ガンガン
25	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PCエンジン
	PCエンジン　コアグラフィックス
	PCエンジン　コアグラフィックスII
	PCエンジン　シャトル
4	PCエンジン　スーパーグラフィックス
5	CD-ROM²システム
6	スーパーCD-ROM²
7	PCエンジンDUO
8	PCエンジンDUO用液晶モニター
9	PCエンジン　LT
10	PCエンジン　GT
11	スーパーシステムカード
12	MSX、MSX2
	MSX2+、MSX turboR
13	セガマスターシステム
14	MEGA DRIVE
15	MEGA-CD
16	WONDERMEGA
17	PC-8801シリーズ
18	PC-9801シリーズ
19	X68000シリーズ
20	FM-TOWNS
21	ゲームボーイ
22	LYNX
23	ゲームギア
24	NEO・GEO
25	その他
26	何も持っていない
27	とくに買いたくない

No.	表4　ゲーム名
1	R-TYPE Complete CD
2	RPC原人
3	IQ PANIC
4	アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
5	アドベンチャークイズ　カプコンワールド　ハテナの大冒険
6	アルガノス
7	アルザディック（仮称）
8	アルファウェーブ
9	イースI・II
10	イースIII　ワンダラーズフロムイース
11	イースIV
12	IT CAME FROM THE DESERT
13	1941—カウンターアタック—
14	インペリアル・フォース
15	ヴァリスIV
16	WIZARDRY（仮称）
17	宇宙戦艦ヤマト
18	ULTRABOX　6号
19	うる星やつら　STAY WITH YOU
20	エグザイル　時の狭間へ
21	エグザイルII　邪念の事象
22	NHK大河ドラマ　太平記
23	F1　CIRCUS'91
24	F1　CIRCUS Special
25	エフェラ　アンド　ジリオラ　ジ・エンブレム　フロム　ダークネス
26	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵
27	改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
28	カラーウォーズ
29	川のぬし釣り　自然派
30	キアイダン00
31	ギャラクシーフォースII
32	ぎゅわんぶらあ自己中心派　麻雀パズルコレクション
33	キャンペーン版　大戦略II
34	銀河お嬢様伝説　YUNA
35	クイズアベニュー2
36	クイズまるごとTHEワールド2　タイムマシンにおねがい！
37	クイズの星（仮称）
38	グラディウス
39	ゲイングランド
40	ゲート・オブ・サンダー
41	幻蒼大陸オーレリア
42	源平討魔伝　巻ノ弐
43	極楽／　中華大仙
44	ココロン
45	コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ
46	コズミック・ファンタジー2　冒険少年バン
47	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
48	GODS
49	ゴッド・パニック　至上最強軍団
50	コラムス
51	サークI・II（仮称）
52	サイキック・ストーム
53	サイバードッジ
54	サイバーナイト
55	サイレントメビウス
56	ザ・キックボクシング
57	ザ・デビスカップテニス
58	ザ・プロ野球SUPER
59	沙羅曼蛇
60	ジェノサイド
61	シャーロック・ホームズの探偵講座
62	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟
63	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／出動編
64	雀偵物語2　宇宙探偵ディバン／完結編
65	スーパーシュヴァルツシルト
66	スーパーシュヴァルツシルトII（仮称）
67	スーパースターソルジャー
68	スーパーダライアス
69	スーパーダライアスII（仮称）
70	SUPER桃太郎電鉄
71	SUPER桃太郎電鉄II
72	STARパロジャー
73	ストライダー飛竜
74	ストラテゴ
75	スプラッシュレイク
76	スプラッターハウス
77	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
78	スペースファンタジーゾーン
79	スライムワールド
80	ゼロウイング
81	ゼロヨンチャンプ
82	ゼロヨンチャンプII
83	ソーサリアン
84	ソルジャーブレイド
85	太閤記
86	ダイノフォース
87	太平記
88	大魔界村
89	高橋名人の新冒険島
90	TATSUJIN
91	双截竜II（仮称）
92	ダライアス・プラス
93	ダンジョンマスター〝セロンズ・クエスト〟
94	チキチキボーイズ
95	超時空要塞マクロス　2036
96	つっぱり大相撲　平成版
97	出たな!!　ツインビー
98	テラクレスタII
99	テラフォーミング
100	TVスポーツ・スペシャル
101	天外魔境II卍MARU
102	天使の詩
103	天地を喰らう
104	トイレキッズ
105	トップをねらえ！　GUNBUSTER vol.1
106	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト(Hu)
107	ドラえもん　のび太のドラビアンナイト(CD)
108	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
109	ドラゴンセイバー
110	ドラゴンナイトII
111	TRAVEL　エプル
112	ドルアーガの塔
113	21エモン（仮称）
114	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編
115	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編
116	パチ夫くん十番勝負
117	パチ夫くん幻の伝説
118	パチ夫くん幻の伝説2（仮称）
119	はなたーかだか!?
120	バニラシンドローム
121	BABEL
122	バリスティックス
123	パロディウスだ！
124	パワースポーツ
125	パワーテニス
126	パワーリーグIV
127	パワーリーグV
128	PC原人2
129	PC原人シリーズ　PC電人
130	ピーターパックラット
131	ヒューマンスポーツフェスティバル
132	ビルダーランド
133	ファージアスの邪皇帝
134	ファイヤープロレスリング　2nd BOUT
135	フィーンドハンター
136	50th
137	ふしぎの海のナディア
138	BURAI　八玉の勇士伝説
139	BURAIII（仮称）
140	ブランダーズ
141	フォゴットンワールド
142	プリンス・オブ・ペルシャ
143	ブロウニング
144	プロジェクトF
145	プロ野球ワールドスタジアム'91
146	ベイビー・ジョー
147	ヘルファイアー
148	ヘルファイアーS
149	HAWK　F-123
150	ホームデータの囲碁（仮称）
151	ホーリーナイト
152	ぽっぷ'nまじっく
153	ボナンザブラザーズ
154	炎の闘球児　ドッジ弾平
155	ポピュラス
156	ポピュラス　ザ・プロミストランド
157	ホラーストーリー
158	ボンバーマン'92
159	麻雀覇王伝カイザーズクエスト
160	マーブルマッドネス
161	マイトアンドマジック
162	マインスウィーパー
163	マジカルチェイス
164	マジカルパズル・ポピルズ
165	マジックポケット
166	魔笛伝説アストラリウス
167	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
168	魔物ハンター妖子　遠き呼ぶ声（仮称）
169	未来少年コナン
170	夢幻戦士ヴァリス
171	盟約の定義
172	桃太郎伝説ターボ
173	桃太郎伝説II
174	桃太郎伝説外伝
175	モンスターメーカー　闇の竜騎士
176	山村美紗サスペンス　金盞花—京絵皿殺人事件—
177	ライザンバーIII
178	ライジング・サン
179	雷電
180	SUPER雷電
181	ラストハルマゲドン
182	ラストハルマゲドンII
183	ラプラスの魔
184	らんま½
185	らんま½　とらわれの花嫁
186	らんま½〜打倒、元祖無差別格闘流！〜
187	LOOM
188	レインボーアイランド
189	ロード・オブ・ウォーズ
190	ロードス島戦記
191	ロードランナーII
192	ワードナの森
193	TECMO WORLD CUP　スーパーサッカー（仮称）
194	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版（ゲーム名）○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例を挙げておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名を表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ／』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく違うものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

maker land

ビクター音楽産業

今、明かされるありし日のセロンの試練！

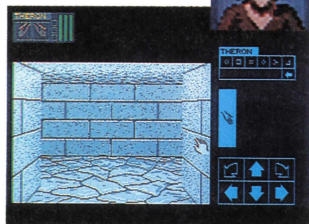
ダンジョンマスター “セロンズ・クエスト”

1歩1歩緊張感を伴いつつ自分がダンジョンを歩いている雰囲気、これがこの『ダンジョンマスター』の印象だ。リアルタイム制を導入したこのゲームのポイントはアイコンの理解。今回はアイコンを中心に解説していく。

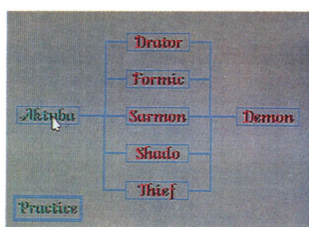
リアルタイム制で進行するサバイバルRPG

このゲームのウリはリアルタイム制というそのシステムからくる緊張感。ダンジョン内を1歩1歩周囲に気を配りつつ進む感覚は、自分自身が進んでいるかのようだ。

主人公はセロンという少年（後に彼は神的存在の英雄として後世まで語り継がれることになる)。物語は彼が英雄となる試練の過程を追っている。

➡彼がセロン。後に英雄として崇拝される

⬆1人で探査するのはちと無理が

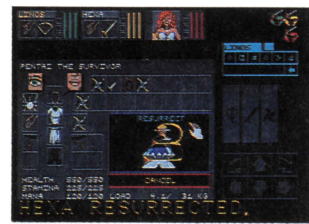
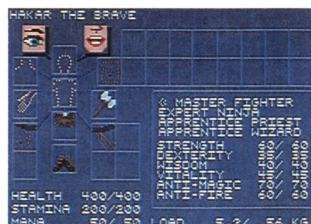
与えられた試練は7つのダンジョン探索

4月号で紹介したようにPCエンジン版はオリジナルストーリー。パソコン版などのストーリーではセロンは既に神のような存在としてキャラクタを操る立場とされていた（つまりセロンはプレイヤー自身のことね)。が、PCエンジン版はセロン自身が「肉体を持つ普通の人間」として7つのダンジョンを探索しダンジョンごとの目的を達成するという試練を受けるものに。「肉体」を持っている、という点からもパソコン版などの前のストーリーということがわかるハズ。

⬆以前公開したものが変更された。PRACTICEはなくなる予定

⬅ゲーム開始直後のセロンはまだ頼りなさそうな能力

3人の仲間を加えることが可能

後の英雄とはいえ、セロンもこの当時は普通の少年。1人でダンジョンを探索するにはあまりに心もとない。で、3人の仲間を加えることが可能。ダンジョン内の額縁に収まっている人物を選択することで仲間に加えることができる。

⬅仲間はこうして額縁に

⬆仲間を選択するとこの画面になる。ここで目のアイコンを選ぶと…

⬆仲間の能力値を見ることができる。気に入れば仲間にすればいい

隊列にも気を配りたい

画面の右上にパーティの隊列が表示される。そして各キャラクタごとに色分けされているのだ。この色はキャラクタの顔のグラフィックの横にあるパラメータのグラフの色と共通のもの。

隊列は上の2人が前列で下の2人が後列。敵からの攻撃は前の2人の方が受ける確率は非常に高い。だが、攻撃は常に前からと限定されているわけではない。左右・後ろからも容赦なく襲いかかってくる。キャラクタの体調に気を配り、隊列を考えておこう。

⬆変更は位置を替えたいキャラクタをこう選択

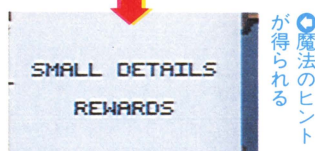
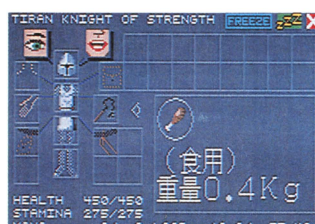
アイコンの理解が生き残りのカギを握る

リアルタイムのゲームでは、いちいち文字を読んでコマンドを実行できるほどの余裕はない。そのためアイコンによってコマンドを実行するわけだが、肝心のアイコンを理解しておかなければ話にならない。そこで各アイコンをここで解説しておこう。

目のグラフィックは「見る」のアイコン

ダンジョン内を探索していると巻物やアイテムが詰まった箱、食べ物などが手に入ることがある。これらのアイテムを目のアイコンのところに持っていくと、そのアイテムの様々な情報を得ることができる。例えば巻物の場合は魔法に関するヒントを得ることができる。また、箱の中身を見たり、落ちていた物が果たして食用かどうか（／）を確認することも可能なのだ。さらに、そのアイテムの重さも表示されるのがミソ。

拾った巻物の中を見ると…

魔法のヒントが得られる

拾った箱の中を見るには目のアイコンのところに箱をもっていけば可

様々なアイテムの重さをこうして見ることができるのだ

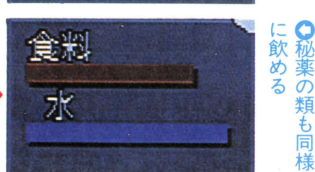
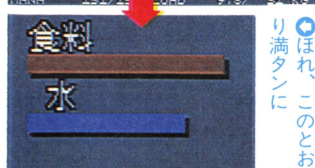
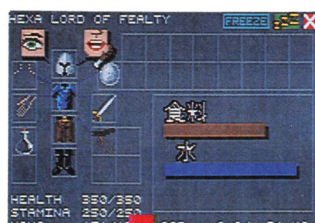
口のグラフィックは「食べる」のアイコン

ゲームの特徴の１つに「腹が減り、喉が乾く」という点がある。各キャラクタは時間がたつにつれ「食料」と「水」のパラメータが減少していく。０の状態になると徐々に力が弱り、ついには餓死してしまう。故にダンジョン内では常に食べ物と飲み水を確保し、補給する必要がある。食べ物・飲み水は「口」のアイコンのところにそれぞれもっていけば補給される。

食べ物を口のアイコンのところに持っていけば…

ほれ、このとおり満タンに

また、飲み水を口のアイコンに運べば水を飲むのだ

秘薬の類も同様に飲める

多岐にわたる「持つ」のアイコン

アイテムを持つことに関するコマンドがこのゲームでは細分化されている。これらのコマンドを大別すると２つに分けられる。ここではそれぞれの特徴について解説していくことにしよう。なお、重要な点として荷物の総重量と各キャラクタの装備重量の関係がある。

「装備」に関するもの

これは一般的な、武器や防具を装備するアイコンだ。頭や手に兜、剣などをもっていけばよい。注意する点として、武器の類は画面に向かって右側の手に装備させる、という点。そのため盾などは左側の手に装備させるのだ。またダンジョン内で手に入れた箱の中身を、取り出して使用するときには箱を右側の手に装備すれば使用できる。

この部分のグラフィックで武器や防具などを装備させる

右側の手（アクションハンド）から武器を離して箱に持ち替えると

箱の中身を取り出すことができる。もちろん使用可能

「荷物」に関するもの

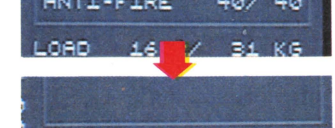
荷物を持つアイコンはアイテムを背負ったり、腰の袋に入れたり、と数が多い。小さいものは、どの部分ででも持たせることができるが、箱のように大きなものは背負うか、手に持たせるしかない。

武器の装備も含めての注意点は、前で触れた装備重量について。各キャラクタの持つ荷物が重くなると移動速度が遅くなるなどの影響が出る。各キャラクタにより装備重量の上限には差があるので注意。

左側の手（レディハンド）は盾を持つことももちろんできる

腰の袋のようなものにはちょっとした小物を入れられる

背中にはこんなに荷物が入る

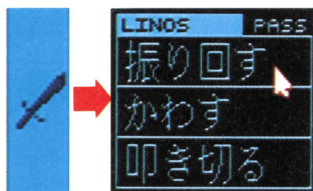
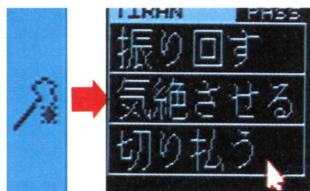
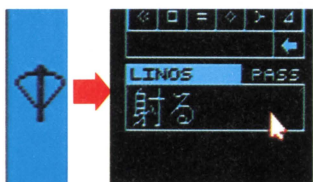
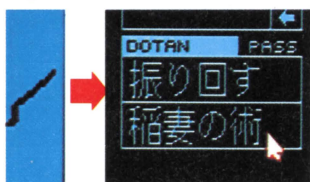
重量に問題ない状態だとこうだが

荷物が多いと黄色・赤と色が変化

戦闘時・非戦闘時、いずれも息が抜けないシステム

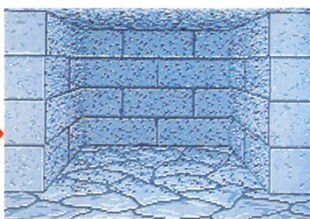
ここでは、戦闘時のコマンドの特徴・トラップそして魔法のシステムなどについて解説。再三言うようにリアルタイム制のゲームのため、コマンド実行のスピードも各キャラクタが生き残る要素の一つになる。特に攻撃に関するアイコンを理解する必要があるだろう。

装備した武器によりコマンドも変化

セロンたちのパーティが生き残るために最も重要といえるのが、戦闘に関わるアイコンだろう。なにしろ戦うことができなければ、ダンジョン内の探索はおろか食べ物の調達さえままならない。というのも、敵の中には食べることができるものがいる（/）からだ。

戦闘に関わるアイコンで特徴的なのは装備している武器によりコマンドが違う点。弓矢での攻撃と剣による攻撃で違うのは当然として、剣による攻撃でも違う剣だと実行できるコマンドも違ってくる。また、魔法の力を帯びた武器はその魔法を使うことも可。なお各キャラクタは攻撃を実行すると再度攻撃可能になるまで少々の間があく。これは各キャラクタの「素早さ」などが関係しているためだ。

⬆剣を装備しているとこのようなコマンドが。珍しくアイコンではない

⬆これはメイスだろうか。「気絶させる」というのがユニーク

⬆これは弓矢の場合。レディハンドに矢を持つ必要がある

⬆つえの中には魔法効果を持つものがある。有効に使おう

⬆これを実行

⬆稲妻が敵に向かって走る！

⬆一瞬にして敵は消滅してしまった。ゲーム開始後当分は重宝しそうだ

寝ているときも攻撃される！

このゲームの恐ろしいところは、寝ているときでもしっかり敵が襲ってくるところだ。普通のゲームではシナリオ上の演出でない限りHPの回復をするときに攻撃されることはない。席を離れるときには必ずポーズをかけること。

⬅ポーズをかけるときはFREEZEを選択

ダンジョン内のトラップも謎だらけ

ダンジョン内の探索にトラップはつきもの。もちろんこの『ダンジョンマスター』でも恐ろしいほど（?）トラップは充実している。例えばワープゾーンやスイッチを押さないと通れるようにならない落とし穴などだ。最初のうちはごく単純な行動で落とし穴や扉を通ることができるが、先に進むとある場所である行動をしないと通過できない、といったパズル的要素も含まれてくるのだ。また、押さなければならないスイッチがわかっていても、肝心の扉が開いているうちにパーティが通過できない、といったキャラクタの移動能力が関わってくるトラップもある。なにしろ意外なことが謎を解くカギになっていることがあるゲームで、それが魅力の1つになっている。

おや、レバーが…

⬆いかにも意味ありげなレバーを見つけたのだ

レバーを下げると

⬆となれば、やはりいじってみたくなるのが人情ってもの

奥のドアが開く

⬆レバーを下ろすと画面左奥の扉が音もなく開き始める

ほれ、このとおり

⬆無事ここを抜けることができるようになった

魔法は呪文を組み合わせる

魔法の使い方もこのゲームの特徴になっている。魔法は20以上あるシンボルを組み合わせることによって使用する。このシンボルは効果や効力の大きさなどで4つに大別される。効力の大きさは魔法を唱えるキャラクタの経験により制限されることはいうまでもない。これらのシンボルはデタラメに組み合わせても効力がないことがままある。そのためプレイヤー自身が経験により覚えていく必要がある。また、ダンジョンの探索中に巻物を手に入れることがあり、この巻物にヒントが書かれていることがあるのだ。

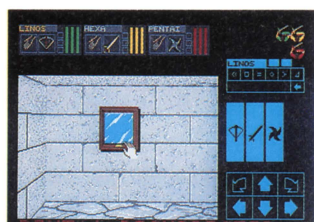
⬆これらが魔法のシンボル。これをうまく組み合わせるのがポイント

⬅秘薬「ヴィー」ができた

実戦はこうなる！ セロンの試練が今、始まる

ゲームの基本的な操作を理解してもらえただろうか？　次にいよいよ実際にダンジョンに入り、雰囲気をリポートしつつ探索中の注意点などに触れていくことにしたい。なお、断っておきたいのはここで紹介していくのは開発中の画面で、さらに練習用のモード、ということ。製品版ではこのモードが含まれる予定はないそうだ。

まずはパーティの編成だ

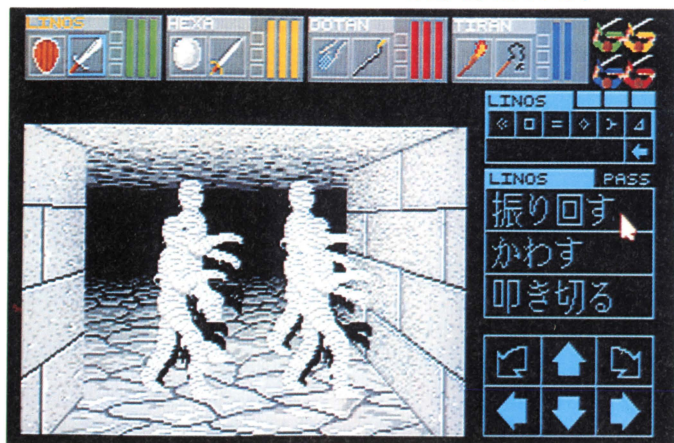
冒頭のページで触れたように主人公・セロンは3人まで仲間を加えることができる（もちろん彼1人で探索しても構わないのだが）。仲間になる候補（パソコン版のストーリーでいうチャンピオン）を「魂の勇者」といい7人いる。彼らの能力は特徴が異なっている。

選んだ仲間の額縁はもぬけの殻

いざ、試練の場へ

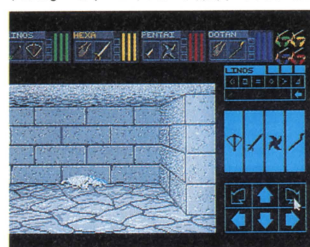
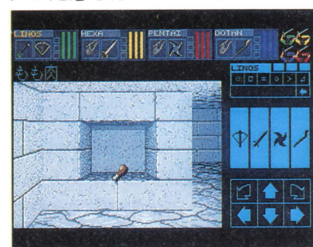
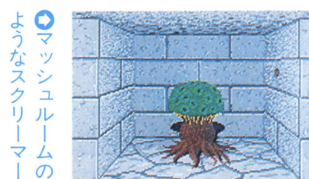
パーティを編成したら、いよいよ本格的にダンジョンの探索を開始する（実際にはパーティの編成時に既にダンジョン内に入っているのだが）。ダンジョン内に入ると常に緊張して周囲に気を配り続ける必要がある。なぜなら、いつどこから攻撃されるかわからないからだ。ちょっと気を抜いて目を離しているスキにパーティが全滅していた、ということも十分起こり得る。これがリアルタイム制の怖さでありおもしろさだろう。

トラップを解除するためにはプレイヤーが知恵を絞らなければならない。そして、各ダンジョンの目的（例えばあるアイテムを手に入れるなど）を達成するのだ。

これは何かありそうなシカケ。ダンジョン内にはシカケがたくさん

また、このような鍵穴もそこかしこに存在。鍵のありかは？

出ました！　ダンジョンとは切っても切れない仲のミイラが大挙して攻撃を

ダンジョン内は自給自足が基本

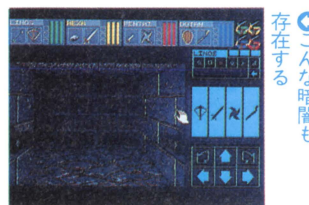
ダンジョンの中には宿屋などという有り難い設備は存在しない。各パラメータは時間がたつにつれ回復していく（睡眠をとればよりいいが敵に襲われる可能性が常につきまとう）。だが、それに伴い食料と水のパラメータは減少していく。そのため食料と水は常に補給しなければならないことは既に触れた。で、これらの確保の方法は食料はダンジョンで見つけるか、食用になる敵の肉を食べる。水の場合はダンジョン内の泉で補給する必要がある。さらに、かつてダンジョンを探索し力尽きた者の持ち物だったのか、武器や防具が落ちていることもある。これらのアイテムで装備を充実させることができるのだ。まさにサバイバルといった感じがプンプン。

ダンジョン内に落ちている服。それにしてもいろいろ落ちている

さらには食べ物も発見。腹が減っては戦にならぬ、といったところ

マッシュルームのようなスクリーマー

その肉を見ると食用らしいが…

苦闘の末にセロンが見るものは？

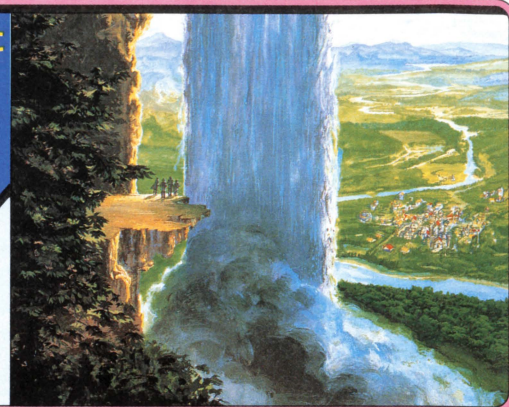
ゲームの最終的な目標は7つのダンジョンを全て探索して様々な試練をかいくぐり、グレイ・ロードの弟子になることだ。これはセロンがこの試練に名乗りをあげたときグレイ・ロードから告げられているようにトラップなどのワナや強敵に悩まされるなど七難八苦の探索になる。だが、途中で投げ出すわけにはいかない。なぜならパソコン版のストーリーにつながらなくなってしまうからだ!?

これは落とし穴。試しに落ちてみることにしよう

すると1つ下の階に転落した。予想どおりだが、やはり痛い

こんな暗闇も存在する

試練に耐えられるか？

オリジナルシナリオも加わりパワーアップした
ソーサリアン

『ソーサリアン』がラインナップに加わってからずいぶんと経ってしまったが、ようやく今年の夏には発売されることになった。今回はおさらいの意味も含めて、基本システムやPCエンジン版の特徴を紹介していこう。

プレイヤーを待ち受ける10の冒険！ その冒険はプレイヤーが選択する!!

このゲームはパソコンからの移植作。キャラクタメイキングとシナリオが完全に独立したシステムになっていて、自分の育てたキャラでシナリオの数だけ違うゲームが楽しめるというものだ。つまり1つの大きなシナリオがあるのではなく、ショートシナリオが10本用意されていて、そのシナリオを任意に選んで冒険できるのである。

⬆音楽の面でも話題を呼んだ作品がパワーアップして復活

新しく加わったオリジナルシナリオ3本

PCエンジン版のシナリオは全部で10本。そのうちの7本はパソコン版のもので、残りの3本がオリジナルシナリオである。その3本のうちの2本は、それぞれオープニングシナリオ、エンディングシナリオになっていて全体を通して、若干のストーリー性がついたのがPCエンジン版の特徴だ。さらに、オープニングやエンディングにビジュアルシーンが加わったのも、CD-ROMならではといったところであろう。

シナリオ1	BEFORE DARK
シナリオ2	朽ち果てた黄金
シナリオ3	呪われたオアシス
シナリオ4	暗黒の魔道士
シナリオ5	呪われたクイーンマリー号
シナリオ6	天の神々たち
シナリオ7	氷の洞窟
シナリオ8	メデューサの首
シナリオ9	不老長寿の水
シナリオ10	TIME AFTER TIME

★上記の赤いシナリオがオリジナル

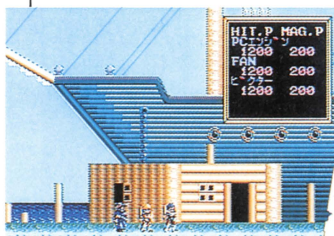
⬆オリジナルシナリオ「BEFORE DARK」(シナリオ1)より

⬆オリジナルシナリオ「朽ち果てた黄金」(シナリオ2)より

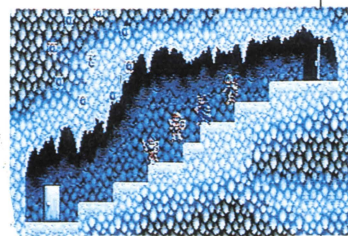
パソコン版の人気シナリオ7本を収録

パソコン版は追加シナリオまで発売され、今では50本以上もシナリオが用意されている。PCエンジン版は、そのパソコン版の基本シナリオ15本の中から7本を厳選し、さらに音楽性の高かったパソコン版のサウンドをCDでアレンジしての収録となった。しかも、収録曲約50曲のうち40曲弱がCDの音楽で流れるとのことだ。

Scenario 5 呪われたクイーンマリー号

アドベンチャーゲームのように、船内で次々と起こる殺人事件のなぞを解き明かしていくシナリオ。パソコン版の人気シナリオの1つ。

⬆⬆ダンジョンばかりが冒険の舞台ではない。船内が舞台だ！

Scenario 7 氷の洞窟

邪教に心を奪われた科学者の、邪悪な実験を阻止するためにソーサリアンは旅立つ。ちょっとした知識がないと解くのは難しい。

⬆⬆音楽が泣かすけど、難解なシナリオ。がんばるしかないね

職業は60、魔法は120！その選択は思いのままという自由度の高いシステム

プレイヤーそれぞれが、本当に違ったその人なりの遊び方で楽しめる『ソーサリアン』。シナリオの選択に始まり、キャラクタが選べる60種類の職業、120種類の魔法、無限に近いパーティの組合せなど、プレイヤーに対して大幅な選択の自由があるのが大きな特徴であり、また魅力でもある。ここではその自由度の高いシステムの中から、キャラクタメイキングについて紹介していこう。

登場人物それぞれにも人生がある

このゲームは最大4人までパーティを組めるが、それぞれのキャラクタには寿命や職業選択の自由、世代交代の要素がある。すなわちキャラクタの一人一人が生まれ、仕事に就き、修行を重ね、いろいろな経験を積んで、本当に自分だけのキャラクタに育っていく。その自分だけのキャラで、10本ものシナリオが楽しめるというわけだ。

ジジイだからといって馬鹿にするでないぞ。若いモンには負けんわい

キャラクタメイキング

キャラクタは最高10人まで作ることができる。まずはファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフのそれぞれの特徴を持つ種族から選ぶ。次に性別、能力値、年齢を決めるのだが、このゲームには時間の概念があることに注意しなくてはならない。つまり年を取ると能力値が変化し、また寿命が来ると老衰で死んでしまうのだ。ただし、その場合はそのキャラの能力や職業を引き継ぐこともできる。

性別を決めて、能力値を決めてっと！

もう、いつまでも若いままでいたいわ

60種類の職業から選択

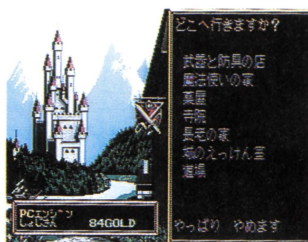
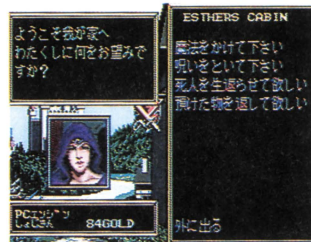
普通のRPGの職業といえば戦士や魔法使いを指すが、このゲームの場合は冒険以外の日常生活においての職業のことをいう。その職業は、農夫や商人など60種類の中から選択できる。そして1年が過ぎると、年収がもらえキャラの能力値が変化する。その変化は、選んだ職業によって異なるのだ。

だが、年収が良い泥棒などを何年も続けていると、カルマ（魅力のステータス）の能力値が下がるなどと、良いことばかりではない。能力値の変化に注意し、ベストなものを選ぼう。

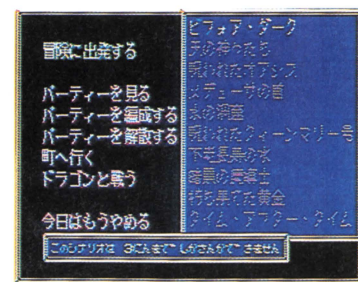
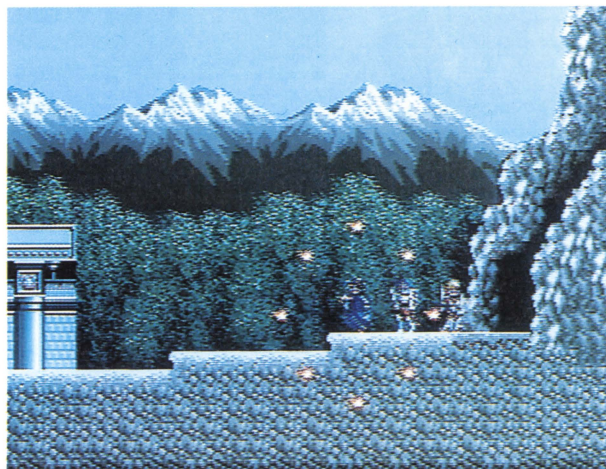
種族や性別、年齢、能力値によって選べる職業に制約がある

冒険の準備はペンタウァの町で行う

町では冒険に必要な武器や薬などを買ったり、道場で修行したりとソーサリアン（プレイヤーのこと）にとっては重要拠点である。また、このゲームならではの120種類もの魔法も自然と覚えるのではない。町にある魔法使いの家に行き、武器や防具に太陽や月といった、7つ星からなる魔法を組み合わせて自分で作り出すのだ。

修行もこんなにあるんだぜ、参ったねどうも（今から参るなよ）

さあーてどこに行こうかなルンルン（ルンルンじゃねえって）

魔法使いの家で魔法を作り出す。そこいらのＲＰＧとは違うんだぜ

準備が整ったら冒険へ出発！

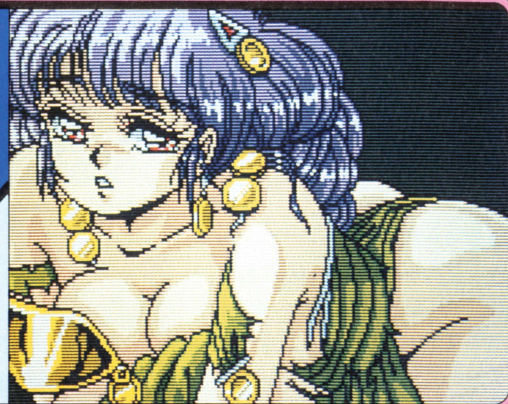
キャラクタを作ったからといって、すぐに冒険に旅立てるわけではない。時間の概念が存在するソーサリアンの世界では、町での修行や魔法が完成するのにも数年かかるというわけだ。弱いままで冒険に出るか、修行して強くなり強力な魔法を身につけ冒険に出るのかも、もちろんプレイヤー次第。すべての準備が終わったら、10本のシナリオに挑戦しよう。

シナリオによっては3人までしか参加できないのもあるんだぜ

できたての魔法を使ってみてと…。うん、これなら勝ったも同然じゃん。へっへっへ（危ないって）

NECアベニュー

メサーニャの呪いから美少女を救い出せ

ドラゴンナイトII

前号は、パソコン版との比較を交えながらゲームシステムの概要を紹介したが、今回はストーリー展開のおさらいと合わせて、イメージイラストによる街の位置づけ、イベントを整理して紹介していこう。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
50%（4月15日現在）

"チラリズム"で魅せる主人公ヤマトタケルの美少女救出作戦!!

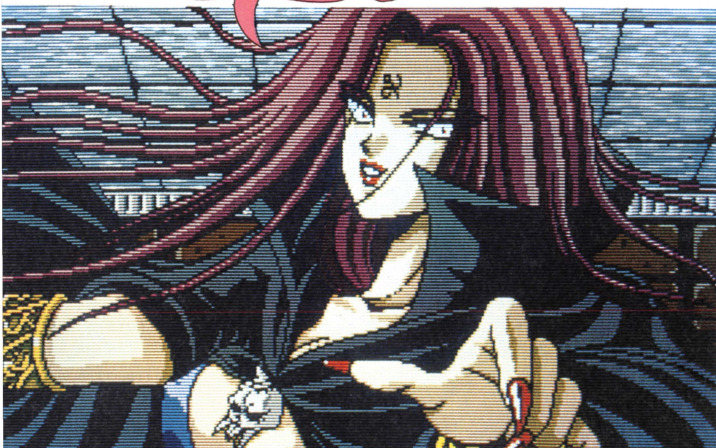
「ドラゴンナイトII」は、美少女ソフトの命と言われるビジュアルの美しさはもちろんのこと、ゲーム性の高さでも注目され、パソコン美少女ソフト界の不朽の名作とまで評された3DRPGだ。

今回、PCエンジン版への移植では、H度は控え気味になっているが、"そのものずばり"のビジュアルこそなくなったものの、"見えないからこそのHさ"と初々しい声優陣に期待できそう。

魔女の呪縛が美少女をモンスターに

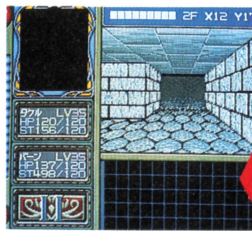
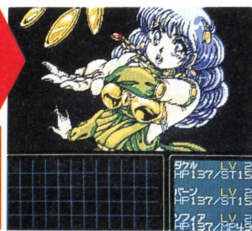
プレイヤーは主人公ヤマトタケルとなり、男の一族ドラゴンナイトと敵対していた魔女一族の末えいメサーニャの手によってモンスターにされてしまった街の美少女たちを救い出すのが目的だ。と同時に、美少女が助けたお礼にたずねて来るという楽しい目的(?)もある。お礼はパソコン版は"もろ♡"だったがPCエンジン版の詳細は残念ながら次号からの紹介になる。

⇧2つの種族は敵対関係にあった

⇦魔女メサーニャ。彼女が美少女たちに呪いをかけ、塔に閉じ込めてしまった！

経典がなければ美少女と戦うはめに

魔女メサーニャの手下と化した美少女モンスターたちを無事人間の姿に戻すには、北の塔の中に散乱した呪いを解く経典が必要。経典を手に入れるまでは美少女モンスターたちと戦うしかないのだ。

美少女モンスターとの戦闘は、コマンド選択方式。また、塔の中は3D表示されるが、離れている場所からは物や人などが表示されないので、丹念に隅々までよく確認する必要あり。あせりは禁物。

⇨3Dダンジョンを進むと左上にオートマップされる

⇦美少女モンスターが襲いくる。下にコマンドが入る

"お約束の美少女モンスター"初入荷写真だ!!

人間に戻れた美少女は、街に戻ると助けてくれたお礼をしに訪ねて来るんだけど、モンスターの時から色っぽくそそっちゃって、期待しちゃうじゃあ〜りませんか！

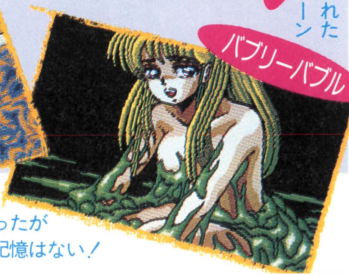
⇦呪いが解け人間に戻ったシーン

シーフ

⇩退治されたシーン

ガスクラウド

バブリーバブル

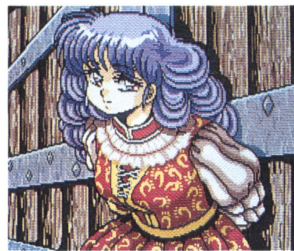
⇧人間に戻ったがモンスターの時の記憶はない！

PCエンジン版「フェニックスの街」周辺マップを初公開

かつてフェニックスの街は、ドラゴンナイト一族と魔女一族とが南と北に塔を建て牽制しあいながら統治していた。だが300年前、ドラゴンナイト一族が魔女の塔に奇襲をかけ、壮絶な戦いの後、両種族とも消え街は崩壊してしまった。現在のフェニックスの街は、小さいながらも復興している。

東は断崖が、西はシャーウッドの森、北にはアララット山と、外界と隔てられ、まさに辺境の街だ。

その中をプレイヤーはコマンドを選択しながら移動することになる。中央広場を中心に、"助けた美少女がお礼に来る!!" という取り分けオイシイ（?）場所である宿屋にも行けるのだ。後にパーティを組むバーンとソフィアともこの街のどこかで出会うことになる。

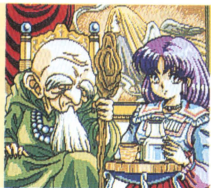
北の塔

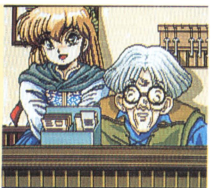
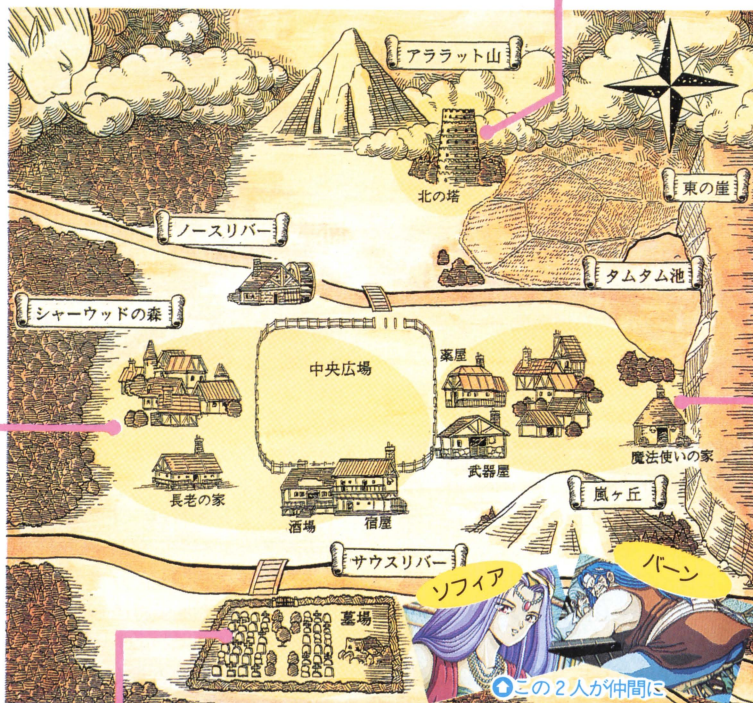
現在北の塔と呼ばれているこの塔は、300年前魔女一族が権力を誇示するため建てた魔女の塔だ。この塔の中に街の美少女たちがモンスターの呪いをかけられ閉じ込められているのだ。しかし塔には鍵がかかっていて入れない。序盤はこの鍵探しが目的となる。

美少女マリーもモンスターに!

この2人が仲間に

中央広場

ここを中心に移動するのだ

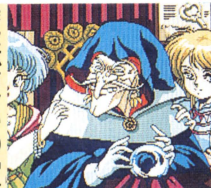
長老の家

教典を欲しがっている長老

宿屋

戦いの後は宿屋に即直行!

薬屋

体力ギンギンになる薬屋!?

武器屋

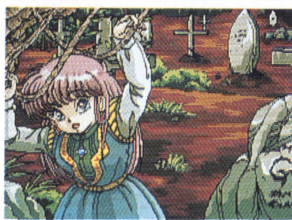
浪花商人根性が身上の店?

魔法使いの家

やなヤツだがお世話になる

墓場

かつて、ドラゴンナイトの塔があった。墓場の地下のダンジョンはその遺跡と化した塔の一部なのだ。ここに、北の塔の入口の鍵が先代長老と共に埋葬されている。棺桶を開けるなんて気味悪いけどしかたがない美少女助けのためだ。

墓場の入口にはクララがいた

紫ゴケなんてものも生えている

棺桶の中。おもわずおびえる…

ついにアフレコ終了!

『ドラゴンナイトII』のアフレコ収録が無事終了した。声優さんの1人2役を避けるという美少女追求の姿勢がとてもウレシイ。

主要キャラの声優さんは、タケル役に神谷明さん、バーン役には銀河万丈さん、ソフィア役に島本須美さん、メサーニャ役には中谷ゆみさんとベテラン勢が熱演してくれる。一方、美少女キャラは新人の声優さん29人が、初々しい少女ぶりを披露してくれる。前号の予告通り彼女たちの写真を入手! 平均20歳以下の彼女たちの正体は、代々木アニメーション学院声優科の方々。待ち時間も練習を続ける熱心な一面を見せてくれた。

左が島本さん、右が神谷さんだ

美少女を演じるギャルの皆さん

ジャンルはいろいろクイズ・バラエティ

クイズの星（仮称）

長い間タイトルにあがっていたものの、その内容がはっきりしなかった『クイズの星（仮称）』。具体的な発売日等は未定だが、ゲームの完成はもうすぐのようだ。今回は収録されている5つのモードをそれぞれ紹介する。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	発売日未定
	6800円（税別）
	クイズ
	コンティニュー・バックアップメモリ
	マルチタップ対応（最大5人）
	90%（4月15日現在）

問題数1万問、コミカルからシリアスまで揃った5つのモード

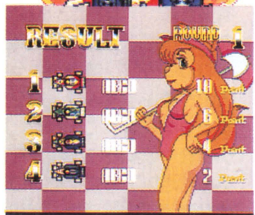
このゲームには、F1の雰囲気を取り入れたパーティ向けモードや、ビジュアルが入ったストーリー仕立ての1人用モードなど、趣向を凝らした5種類のモードが入っている。問題総数も1万問とかなりのボリュームがあり、飽きのこない作りとなっている。

PLAYERS 2〜4 グランプリの狼

F1グランプリの雰囲気をそのままクイズに取り入れたのが『グランプリの狼』だ。早押しのクイズに答えてサイドビューのコースを進み、もっとも早くゴールしたプレイヤーの勝ちとなる。クイズに早く答えるほどクルマが進む距離が多いが、レーススタート時に自分の乗るクルマがランダムに決められ、クルマによって回答の持ち時間がそれぞれ異なる。

画面下部の数字がそれぞれの持ち時間。もちろん数字が多いほど有利

ここはモナコのコース。トンネルもある

グランプリの狼をめざせ!?

全3ラウンドの合計ポイントで本当の勝者が決まる

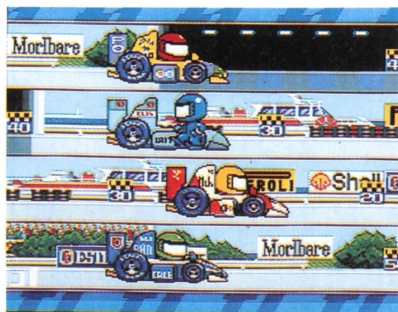
PLAYERS 2 問道

何やらシブいオープニングで始まるこのモードは、1対1で対戦する早押しクイズ。最初に4種類の個性的なキャラクタの中から好きなキャラクタを選ぶ。クイズでは、正解すると相手にダメージを与えることができるが、間違えると自分がダメージを受けてしまう。キャラクタにより、ヒットポイントや回答の持ち時間が異なる。勝負は3本勝負で行われ、2本先取すると勝利となる。ここでは知識に加えて反射神経が要求される。

「入門」と「乱取り」の内容は基本的には同じ

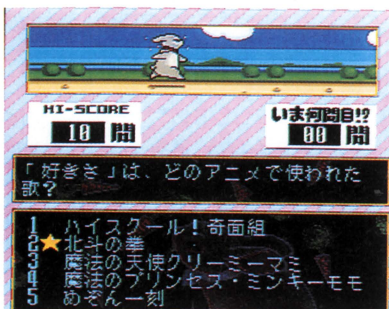
答えが分かったらすぐに回答！

派手なリアクションもおもしろい

名もないキャラクタたち。それぞれがキョーレツな個性の持ち主のようだ

PLAYER 1 連続クイズ いま何問目!?

制限時間のない5択の1人用クイズ。なんと1問でも間違うとゲームオーバー。連続してどれだけ多くの問題に答えられるかを競うのだ。プレイヤーがクイズに正解している限り、画面上部のウサギは走り続ける。ちなみにゴールはないということだが…。

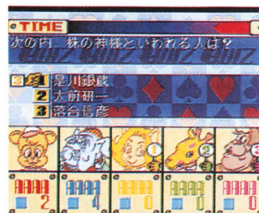
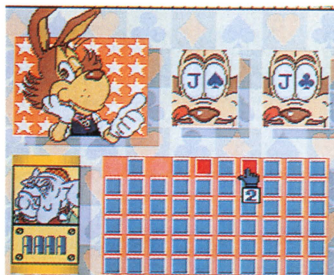
↑このネクタイをしたウサギが主役。ニンジンとともに

↑ウサギは昼も夜も走りつづける。いつまでもいつまでも

↑クイズで1問でも間違うと…

↑ゲームオーバー。鏡もちのようなウサギの後ろ姿に哀愁が…(涙)

PLAYERS 2~5 クイズトランプリ

このモードは、早押しクイズに正解すると、トランプの神経衰弱の画面になり、2枚めくって同じマークのカードを出すとポイントとなる。カードを全部めくった時点で一番ポイントの多いプレイヤーの勝ちだ。知識だけでなく記憶力も要求されるのだ。

↑記憶力がものをいう神経衰弱 得手不得手がはっきり出る

↑とにかくクイズに正解しなければ、神経衰弱ができない

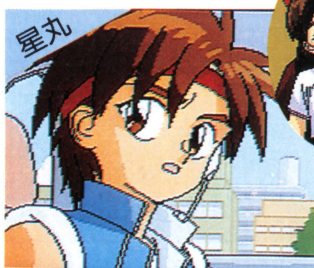
↑イベントカードをめくるといろいろな事が発生

↑ダイナマイトカードはカードを爆発させる

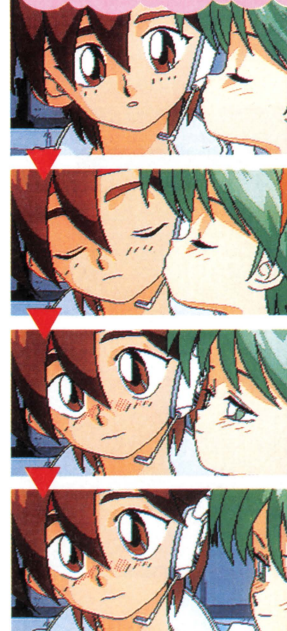
PLAYER 1 ハート オブ ストーン

このモードはストーリー仕立てになっており、クイズをしながらちょっとシリアスな物語を進めていく。クイズの合間に挿入されるビジュアルシーンは、ナレーションつきで見事なアニメーションを見せてくれる。物語は、主人公星丸の幼なじみの真奈が何者かに誘拐されてしまうところから始まる。

↑迫力のビジュアルシーンは必見だ

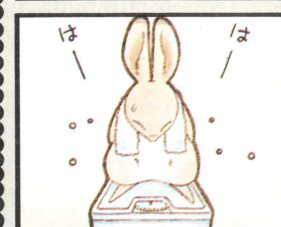
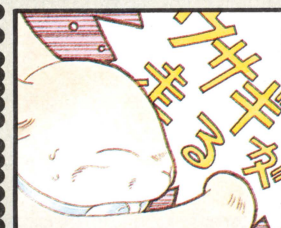
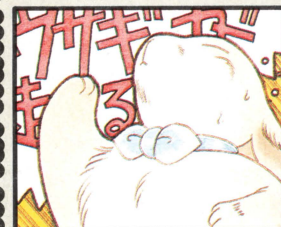
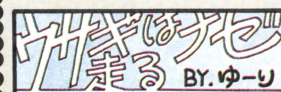
誘拐された真奈を救い出すのだ！

↑この物語の主人公。まだ小学生

↑星丸を陰ながら助けてくれる刑事

ガンガンアニメする！

↑読み込みも少なくテンポよく進んでいくアニメーションは見事の一言

INNER EYES

ウサギの秘密

「連続クイズ いま何問目!?」に登場しているウサギは、昼も夜も走り続ける。「なんで走ってるんだろ?」ということで、ウサギの生みの親のサン電子の湯沢さんにその秘密を4コマ漫画にしてもらったのだ。ちなみに、本誌の姉妹誌でもある『ファミリーコンピュータMagazine』で異彩を放つ4コマ漫画『へべれけ』も、サン電子の方が執筆している。

日本物産

火の鳥には向かうところ敵なしだ

テラクレスタII

自機の攻撃スタイルがバリエーション豊かで魅力。パーツのフォーメーションや無敵の火の鳥が斬新だった業務用ゲームの移植作だ。

Hu Huカード(4Mbit)
7月下旬発売予定
6900円(税別)
シューティング
コンティニュー
60%(4月14日現在)

燃えあがるほどのパワーアップが魅力

自機がパワーアップしていくと火の鳥になってしまう。そんなインパクトある勇姿に魅了させられたシューティングが、『II』となってPCエンジンに登場だ。ベースは業務用だが、自機に合体したパーツのフォーメーションスタイルを設定できるなど、多くの改良が加えられている。ファミコン版に近いとの見方があるが、どうか?

業務用で人気を博したゲーム。かなり改良が加えられ、続編ぽい感じ

メタリックなボス

業務用で印象に残っている敵といえば、やはり、メタリックでカクカクしたボス達だろう。まだPCエンジン版は開発途中なので、難易度などについてはっきりしたことはいえない。が、いかにも強い、といった感じの身なりなので苦戦を強いられそう。火の鳥で体当たりをぶちかましてやるべし。

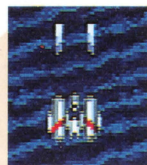
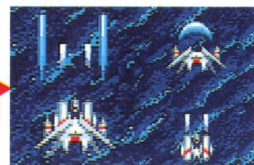
ステージ7とアタックステージの中ボス「チューボ」。弾に注意して

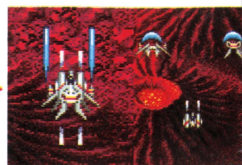
ステージ7の中ボス「マンドラー」。発射してくるゲンコツに注意

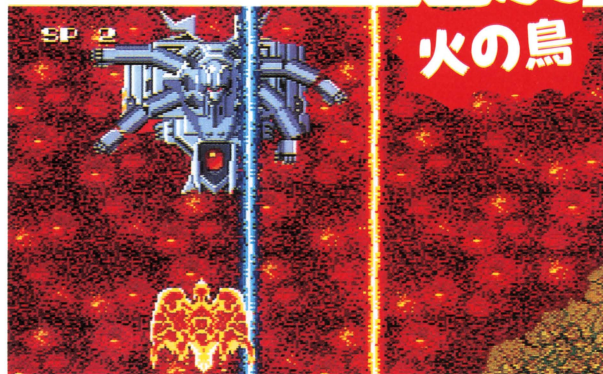
ステージのボス「クリプトン」。亀なのだよ

ステージ7とアタックステージの中ボス「ダイコン」。搭載機に注意

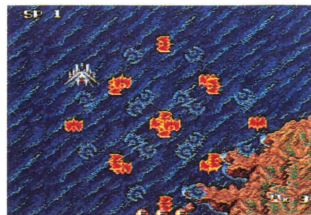
合体とフォーメーション

このゲームにおける自機の攻撃特徴は、パーツを衛星のように自機の周りにはべらしてのフォーメーションスタイルだ。最強では4つのパーツが集まり、多方向への攻撃が可能。フォーメーション状態には制限時間があり、また回数に限りがある。「F」記号のアイテムでその回数を増やせるぞ。

1 ノーマル状態。弱っちいのだ

2 右がフォーメーション。パーツの位置は変更可

3 そこそこに強くなった状態

4 赤点滅の「F」を取るとファイアーフォーメーション

5 これが最強。フォーメーション時のミニ火の鳥が多い

パーツを4個集めると数秒間、無敵の火の鳥になる。体当たり攻撃ができて強いぞ

BOMBが使える条件

先に述べた「F」記号のアイテムは、最高3個までしか所持できない。3個すでにあるときに赤く点滅する「F」をとってみよう。これがなんと、画面上のすべての敵を一掃する強力なフェニックスローリングボンバーになるのだ!

赤く点滅する「F」記号のアイテムを取ったら、ミニ火の鳥が…

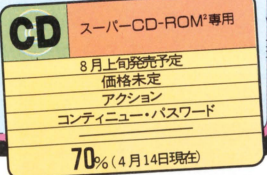
輪っかになって飛んでいった。画面上の敵は跡かたもなく消えるのだ

マイクロワールド

迷子の悲しみをパワーに変えて

ベイビー・ジョー

迷子になった主人公が家に帰ることを目的にしたアクションゲーム。ママと再会する感動のエンディングをぜひ見てみたいものだ。

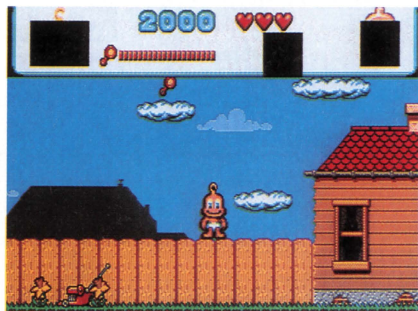
CD スーパーCD-ROM²専用
8月上旬発売予定
価格未定
アクション
コンティニュー・パスワード
70%（4月14日現在）

4つのステージをクリアしてママのもとへ

アメリカのパソコン、アミガからの移植作。ゲーム内容に関する変化はないが、操作がしやすくなったりゲーム画面がワイドになったりとうれしい違いはあるのだ。
主人公のジョー君は家から遠く離れた田舎で迷子になってしまった。赤ん坊の身なれど、家に帰れなくてはゲームは終わらないよ。

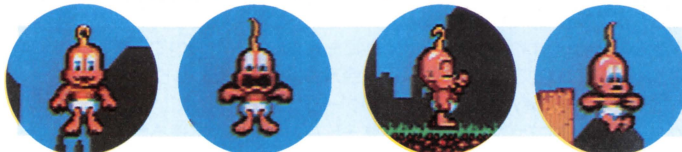
主なキャラクタが全員集合

IBM PC版

今からジョー君のアドベンチャーが始まるのだ

まだ開発中の画面だが雰囲気は充分伝わるだろう

リアクション激しいジョー君

ゲームを進めるうちに気づくだろうが、ベイビー・ジョーはとても表情豊かな赤ちゃんなのだ。つまらない時には親指をすすり、好きなものを見つければ笑う。そんな彼だから愛嬌があるのかな。

アイテムの多さにコリャびっくり

笑ったり、びっくりしたり、怖がったり。指をくわえるのはさすが赤ちゃん

赤ちゃん用アイテムも

アイテムには、赤ちゃんを意識したものも使われている。ガラガラ棒が攻撃用の武器になり、哺乳瓶（ベイビー・ボトル）を飲むとゲーム時間が増えるのだ。また、子どもが好きなフルーツやお菓子がポイントになるのもかわいいね。

ワーイ！　こんなにいっぱいケーキがあるとうれしいね

ミルクを飲んで長旅に備えなくっちゃ。空腹じゃ何もできないよ

ジョー君を持ち上げてくれる風船。うれしそうなこの顔を見よ

自然さいっぱいのキャラ

ジョー君は冒険中に多くのキャラクタに出会うが、一見攻撃してこないようなものにも油断してはいけない。花、木、蜂など自然的なキャラクタもここでは一応敵になるのだ。また、アヒルのジョックはときどきヒントをくれるよ。

ＩＢＭ－ＰＣ版より。この後ジョックがなにを言うのか興味津々

とても敏感な花は踏まれると怒って攻撃してくるよ

ガラガラ棒を２回お見舞いするとおとなしい普通の雲になるぞ

INNER EYES

3点セットでプレゼント

『ベイビー・ジョー』の産みの親、ロリシエル社のバッチ2コとジョー君のバッチ1コの合計3コを10人分用意。要領はP. 87を参照してほしい。

3点セットなんて、おいしー

キャラ＆ロゴ入りだーい

ココナッツジャパン

頭脳で勝負！ 立体オセロゲーム

カラーウォーズ

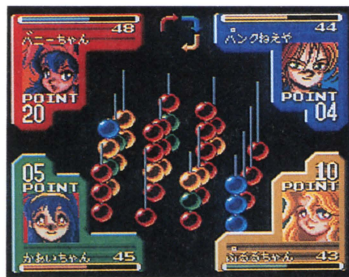
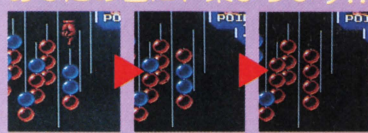
オセロゲームを立体にしたような『カラーウォーズ』。最大4人で同時に遊べるパーティモードなどは盛り上がることうけあいだ。

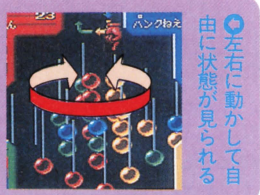
CD CD-ROM²
6月上旬発売予定
7300円(税別)
テーブルゲーム
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ(最大4人)
90%(4月16日現在)

相手の(ボール)をはさんで自分の色にする

このゲームは4×4×4のマス目内に、自分の色のボールを置いて他の色のボールをはさんで自分の色に変えていく。そして最後にもっとも多く色の残っているプレイヤーの勝ちとなる。ボールは4色あるが、基本的にはオセロゲームのルールがそのまま適用されるので、誰にでも簡単にゲームを楽しめる。単純だが奥が深いぞ。

ゲーム画面は斜め上から見下ろす感じ。慣れるとても見やすい

パーティモードの終了画面。もう一度挑戦！

あなたの色に、染まります!!

タテ、ヨコ、ナナメと立体的にはさむのだ

左右に動かして自由に状態が見られる

イベントを起こす

パーティモードでのみ、プレイヤーはイベントを起こして他のプレイヤーの妨害ができる。他のプレイヤーの思考時間中に自分のパワーゲージが上がり、より大きなイベントが起こせるようになる。使いこなして一発逆転を狙うのだ。

イベントは8種。すごいものほどパワーを使う

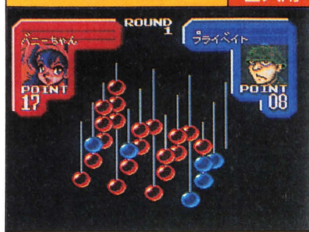
カラーチェンジは名前通りの効果で色が変わる

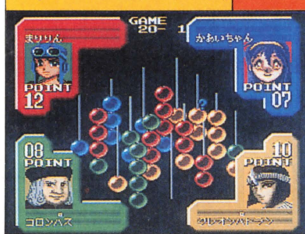
3つのモードでカラフルに戦う！

『カラーウォーズ』には3つのモードがある。基本的なルールはほぼ同じだが、イベント、ビジュアルシーンの有無、ボールの色数などの違いがある。その3つのモードの中でも、4色のボールを使ってカラフルな対戦を楽しむパーティモードは、最大4人まで参加することができ、このゲーム一番の売りとなっている。

パーティモード 1～4人用

4色のボールを使い、最大4人まで遊べる。イベントを起こせるので、一発逆転を狙うこともできる

ベーシックモード 1～2人用

2色のボールを使い、1人または2人で行う真剣勝負。イベントもなく、初心者向けの練習用モードにもなる

アドベンチャーモード 1人用

4色のボールで行う1人用モード。イベントはないがビジュアルシーンが入ってストーリー性がある

アドベンチャーモードの一場面

あたしたちと対戦しましょ♥

右から、ぷるるちゃん、ぱんくねえや。ビジュアルシーンでも登場するよ

INNER EYES

広報まりまりからのお知らせ

ココナッツジャパンの広報田村麻里さん(通称まりまり)から『パチ夫くんファンクラブ』会員募集のお知らせだ。「みなさんこんにちは！『パチ夫くんファンクラブ』は入会金無料ですてきな会員証とステッカーがもらえるよ！ その他にもイベントを計画中で～す。入会方法は、ココナッツジャパンのゲームソフトに入っているアンケートハガキに答えて送るだけでOK。パチ夫ファンは涙モノだね。

本誌副編集長お気に入りのまりまり♡ なのだ

リバーヒルソフト

宇宙パイロットをめざすスポ根劇
トップをねらえ! GUNBUSTER vol.1

人気ビデオアニメをストーリーに沿って忠実にゲーム化。今回は全6話中の第2話までで、今後、続編が発売されていく予定だ。

CD	スーパーCD-ROM²専用
	6月25日発売予定
	6800円(税別)
	アドベンチャー
	コンティニュー・バックアップメモリ
	90%(4月14日現在)

原作イメージ重視のシステム設計

アニメーションシーンが多用され、コマンドによる行動の選択(=ゲーム的要素)は若干少なめ。余計な方向に展開しないようになっている。これは原作のストーリーを重視した設定であるため。とはいえ、アフレコボツセリフ集などのオリジナリティが盛り込まれ、原作を知り尽くしたファンでも充分楽しめる作品となっている。

各種モードで楽しもう

このソフトには技アリのメニューが用意されている。キャラクタ紹介やサウンドギャラリーといった基本的なチョイスはオープニング後で。これ、セオリーね。ところが、す〜っかり忘れた頃、なんとエンディング後にもしゃしゃり出る。ここでは、お楽しみ至福のボツセリフ集と番外集が楽しめるというワケ。チと古いがこれぞ1粒で2度オイシイってとこですか。

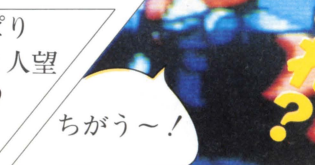
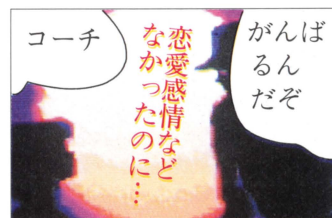
各キャラクタが自己紹介する。当然しゃべる

これはエンディング後のメニュー画面。おまけが盛りだくさんなのだ

ゲームは2話構成。各話前後半に分かれており、半話ごとにセーブ可

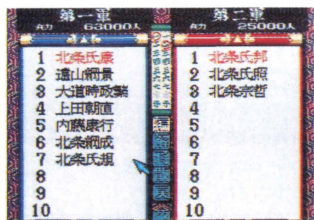
第1話はこうだ!

オリジナルビデオアニメは全6話構成。それが3部作でゲーム化される。CD1枚に2話ずつ挿入されているのだ。今回は最初の最初、第1話をコミック風に紹介しよう。多少、色を着けてあるので詳しくは以下の文を読んでほしい。

主人公ノリコの父が戦死した。彼の乗っていた宇宙戦艦ルクシオン号が宇宙怪獣に襲われたのだ。ノリコは沖縄女子宇宙高等学校に入学し、宇宙パイロットをめざす。メカオンチだったがコーチに才能を見出され、宇宙怪獣への復しゅうであるRX計画=ロボット部隊計画のパイロットに選ばれる。努力して実力をつけようとするが、パイロットに選ばれなかった先輩の反感を買い、対決へ。自分を認めてもらうにはこの勝負に勝つしかない。苦戦するがついには…。

OTHER MAKERS

アスク講談社

延期に延期を重ねてきた『太閤記』の発売もやっと決まったアスク講談社。この『太閤記』は豊臣秀吉の立志伝ではない。オーソドックスな戦国シミュレーションだ。ユニークなのは、ミニシナリオ。これは史上有名な合戦をいくつか取り上げ、シミュレートしたものだ。次のタイトルは未定だ。

これは部隊の行軍進路を決める画面。つまり自動で部隊が進軍する

部隊ごとに武将を振り分けるのはこの画面で行う

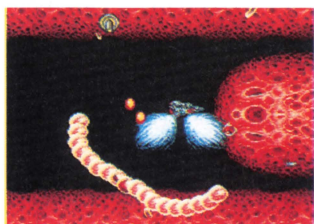
合戦になると布陣を決めねばならない。知恵を絞れ

データウエスト

今や、その難しさが代名詞となった感のある『ライザンバーIII』。今回では難易度の設定もでき、初心者でもプレイする気が起きるように（?）なっている。システム自体には大きな変更はないが、バックアップユニットは、3種類とも新しいものに変わっている。新趣向としては、「雷斬牙(ライザンバー)」システムというものが追加された。これは、ホーミング機能のあるミサイルだ。今のところ次のタイトルは未定。

その難易度の高さでプレイヤーを悩ませた『ライザンバー』シリーズ

バックアップユニット「テラフレイム」だ

「オーバーブースト」を使いこなせ！

果たして「ゾウル」を倒すことができるのだろうか？

テンゲン

テンゲンはあがっているタイトルが3つある。『ピーターパックラット』『マジカルパズル・ポピルズ』、そして『マーブルマッドネス』だ。『ピーターパックラット』はネズミが主人公のパズルゲーム。『マジカルパズル・ポピルズ』はブロックを壊して面をクリアするパズルゲーム。『マーブルマッドネス』は一言でいうならたまころがしのゲームといった感じ。下の写真で雰囲気をつかんでほしい。

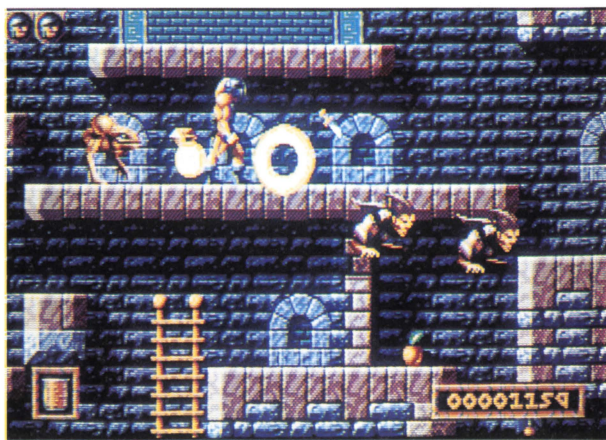
見てのとおり「たまころがし」ゲーム。奥が深いのだ

サウンドセレクトも装備して自分の好みに合わせられる

これはゴールの「ハートビートシティ」。辿り着けるか？

アーケード版の移植だけあって、ハイスコア画面もある

ピーシーエム・コンプリート

以前からタイトルがあがっていた『GODS』の画面写真を入手したので公開しよう。このゲームは一見オーソドックスなアクションゲームのようだが、パズルの要素もふんだんに盛り込まれているそうだ。早くその全貌を現してほしいものだ。

ビットマップ・ブラザースの制作したゲーム。ゲームもさることながら音楽もイカスものになりそう

アイ・ジー・エス

サイバーパンクSFをフレーバーにしたアクションRPG『ブランダーズ』の開発は順調に進んでいる。さらに、同じ近未来を舞台にした企画が1本進行中とのことだが、詳細はまだわからない。

アスミック

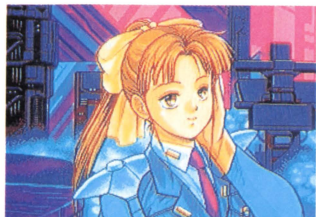
以前より噂のあったアスミックの次タイトルが決定した。『ホーリーナイト』というアドベンチャーゲームだ。これはパソコンからの移植なので、耳にしたことがある読者もいるのでは？

インテック

プロ野球も開幕してほぼ1カ月がたつ。インテックから発売予定の『ザ・プロ野球Super』は12球団の公認がウリ。発売は9月になりそうだ、とのこと。両対応ソフトの『アルガノス』は秋頃発売予定だそうだ。

⬆外での野球シーズンの終わりとともに屋内の野球シーズンが開始？

角川メディア・オフィス

読者の前人気も高い『サイレントメビウス』だが残念ながら、開発状況に変化は見られないようで、あまり進んでいないようだ。今回は以前に入手した開発画面を紹介するので、それでガマンしてほしい。今のところ秋頃発売をめざしているそうだ。

⬆これからさらに美しいものにクオリティを上げている最中

工画堂スタジオ

PCアレンジ版として発売が予定されている『スーパーシュヴァルツシルトII（仮称）』はグラフィック作業が順調に進行中。だが画面写真の公開までは、もうしばらく時間がかかりそうだ。

コナミ

ひとまず今年前半の発売ラインナップを消化した同社。その後、CD-ROM版ソフトの発売を予定しているなど、いくつか噂が流布しているが、来月あたり大きな動きが見られるかもしれない。

システムソフト

『インペリアル・フォース』発売の情報は前号で紹介したとおり。今のところ新しいタイトルに関する情報は入っていない。『インペリアル・フォース』は異星人の間の戦争を扱ったシミュレーションゲーム。続報を待て。

⬆星間ネットワークを繋げることが自分の勢力を広げるカギ

⬆科学力・工業力が艦船建造のスピードを決めるのだ

シュールド・ウェーブ

『ココロン』のタイトルがあがっているのは前号でもお伝えしたとおり。一時は発売日などが決まりかけていたが、今は再度見直しがされているところだ。ファミコンからの移植の形をとっているものの、各所で変更が加えられているらしい。

タイトー

『TATSUJIN』を発売すると残るタイトルが『幻蒼大陸オーレリア』と『アドベンチャーオブ　マミーヘッド』の2つのタイトー。だが、この2タイトルの発売日は未定なのだ。

テイチク

『ゴッド・パニック　至上最強軍団』と『50th』の2つのタイトルに関する情報は5月の半ば頃に入ってくる予定。『ゴッド・パニック～』に関してはキャラクタのイラストの公開以来の新情報だ。

ナグザット

『ゼロウイング』『WIZARDRY（仮称）』など同社のラインナップの中からは、先月も紹介したPCエンジン初の相撲ゲーム『つっぱり大相撲（仮称）』がひとまず先にリリースされそう。

日本ファルコム

PCエンジン版のオリジナルソフト（CD-ROM）を1本開発している以外、新たなニュースはない。タイトルの正式発表は、しばらく先になりそうだ。

日本電気ホームエレクトロニクス

新作発売カレンダーで唯一タイトルがあがっているボードゲーム『21エモン（仮称）』。プログラムには入っているが、画面写真の公開は当分先に。

ヒューマン

7月発売予定の『ファージアスの邪皇帝』の開発は順調に進んでいるが、6月に予定されていた『盟約の定義』の発売日が未定に。画面のビジュアル写真は前月に引き続き上がってきているのだが…。

ブレイン・グレイ

6月28日に発売が予定されている『ジェノサイド』の後には、注目のシリーズ第2弾『ラストハルマゲドンII』が控えている。じっくり時間をかけて、いい作品にしあげたいとのことだ。

ホームデータ

ホームデータでは『ホームデータの囲碁（仮称）』があがっているのは知ってのとおり。今のところHuカードでの発売になりそうだ、ということの他に決定していることはない。

メディアリング

現在『ワールドカップ（サッカー編）（仮称）』と『ゼロヨンチャンプII』のタイトルがあがっているが、次号で『ワールド～』の方はバッチリ紹介できそうだ。

ライトスタッフ

新作『フィーンドハンター』は、『プリンス・オブ・ペルシャ』風のアニメーションを売りにした横スクロール型アクションRPG。来月は画面写真を紹介できそう。

SUPER OTHER MAKERS

今号でまったくタイトルがあがっていないのは、アイマックス、アイレム、アトラス、エイコム、NHKエンタープライズ、クリーム、サリオ、データイースト、T.S.S.、トンキンハウス、パック・イン・ビデオ、パルソフト、フェイス、マイクロキャビン、ユニポストの面々。毎回言っているように、最近ソフトを発売したばかりなら同情の余地はあるが、ここ数カ月、ヘタをすれば1年以上タイトルがあがってこないメーカーなどというものもあるのだ。良いソフトを開発するためなら話はわかるが…ジュルジュル（鼻）。

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、希望の商品名を明記し、右記まで。5月29日消印有効。発送をもって発表とします。

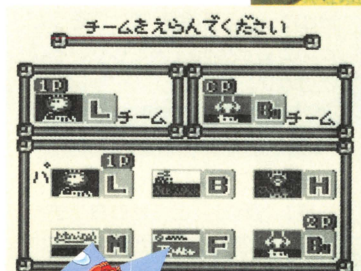
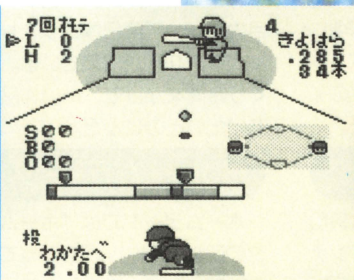
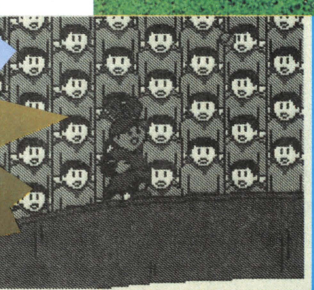
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンFAN
OOOO係

東尾修監修
プロ野球スタジアム'92
対戦型
1人でも遊べます
スピードも自由自在
ひいきのチームを選択
チームをえらんでください
塀際の魔術師
乱闘だ!やっちまえ!!
君がスーパー
GIANTS
Dragons
BUFFALOES

ペナントモード全勝コンテスト開催
賞品　東尾 修サイン　ベースボールカード
本格派野球ゲームの「プロスタ'92」。乱闘、塀際の魔術師、4球場、謎のチーム
………'91年版に新システムを追加。みんなの期待に答えて超パワーアップしたぞ
ペナントモードを全勝で勝ちぬいて、謎のチームと対決してくれ！
東尾 修
プロスタ10大システム
①バー方式投球法
②プロ野球選手実名採用
③フェンス際ファインプレイ
④本塁激突プレイ
⑤乱闘シーン
⑥レジューム機能搭載
⑦シートバッティング
⑧18試合のペナントレース
⑨4つの球場から選択
⑩謎の3チーム登場
スターペナントの栄冠をつかめ！

Enjoy Hudson

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Huカード版ドラビアンナイトにCDならではの楽しさ満載!!

オープニングビジュアルを一新!!
アニメに迫るクオリティを実現!!
しかも、お馴じみドラえもんのキャスト陣が声の出演!!

スーパーCDロムロムゲーム

ドラえもん のび太のドラビアンナイト

PC Engine

5月29日発売!! 希望小売価格4,800円(税別)

ドラえもん、声の出演!

主題歌を挿入!

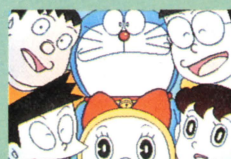
映画と同じ声優さんが熱演!

メインキャスト

ドラえもん	大山のぶ代
のび太	小原乃梨子
ジャイアン	たてかべ和也
スネ夫	肝付兼太
しずか	野村道子

©1992 HUDSON SOFT ©藤子・小学館・テレビ朝日

オープニングテーマ/「ドラえもんのうた」
作詞 楠部 工
作曲 菊池俊輔
唄 山野さと子(コロムビアレコード)

エンディングテーマ/「夢のゆくえ」
作詞 武田鉄矢
作曲 白鳥澄夫
唄 白鳥英美子(キングレコード)

ドラビアンナイトは、君自身がドラえもんになって、ひみつどうぐを使って4つの時代をきりぬけ、のび太君たちを救出するゲームなんだ!

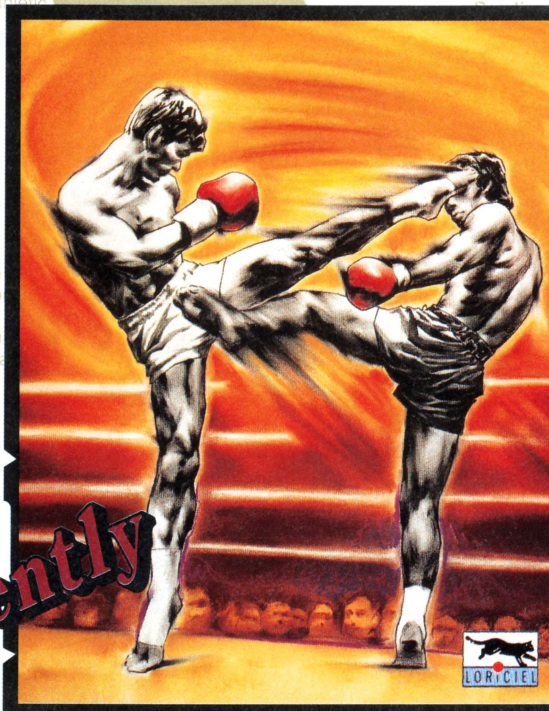
ACTION GAME
[ビルダーランド]
BUILDER LAND
Fais attention···des diables, des dénons, des fantômes terrifiants t'attendent á chaque détour de ton voyage, dans les forêts, dans les hameaux effrayants, dans les maisons hantées, dans le donjon du château, au royaume des ombres···
Tu feras ce voyage seul, á tes risques et périls···
LORICIEL
この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL
悪魔や幽霊が待ち受ける野性の森や村、お化け屋敷に決して終わりのない王国城……。不思議な世界であなたはたった一人、このクレイジーな冒険を体験しようとしているのです。
フランス生まれのアクションゲーム
好評発売中
MICRO WORLD

世界品質。スポーツゲームの一級品。

今夏発売予定

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

SUPER CD·ROM² SYSTEM

世界中で最もすごいキックボクサーのパンチ、キックそしてファイト。
その圧倒的なパワーをもったリアリティを再現するために、チャンピオンのパフォーマンスのデジタイズに2年もの歳月をかけた本格的ゲーム。

Violently 激しく！

LORICIEL

この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL

Splendid 華麗に！

この商品はロリッシェルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。
©LORICIEL

32人ものトッププレイヤーとの戦い。
彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。
さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。

THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス

SUPER CD·ROM² SYSTEM

好評発売中

マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

ジェノサイド

死闘

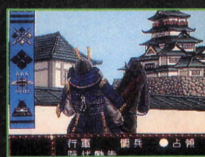
X68000の不朽の名作が
SUPER CDで今､ここに甦える

攻略出来たら自慢して
"簡単"だったら君は天才!
ヘラヘラやってちゃ死ぬばかり
額に汗する辛口ハードアクション
無限コンティニューはダテじゃない

6月26日発売
価格6,800円(税別)

Victor

野望！ライジング・サン

好評発売中 ¥7,800（税別）

平安時代末期、日本を手中に収めようとする
清盛、頼朝、義経のそれぞれの野望をダイナミックに
展開するリアルタイム・シミュレーション・ゲーム
変化に富むアクションゲームと見応えある
アニメーション画面で興奮はさらに盛り上がる！

壮絶！シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

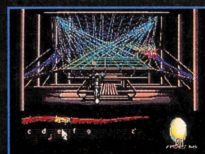
好評発売中 ¥7,200（税別）

PSYGNOSIS

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた
悲しい男が、自分自身を取り戻すために立ち上がった
100種をこえる想像を絶するキャラクター、
巧妙に仕掛けられた罠、見事なグラフィックスと
超ハードなアクションに本格派の熱い支持が集まる！

劇的！ルーム

近日発売予定 価格未定

LUCASFILM GAMES

ルーカス・フィルム独自のシステムを採用した
感動のファンタジーアドベンチャーゲーム
まるで映画を見るような奥の深い演出に、ファンタジーの王道ともいえる
魔法と冒険のそして謎に満ちた世界が展開されます 壮大なスケールと
音楽でゲームに新しい衝撃を与えた、これがインタラクティブ・シネマだ

邪悪！ソーサリアン

近日発売予定 価格未定

Falcom

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

あの「イース」シリーズを世に送りだした
日本ファルコムの話題の大作まもなく登場！
幾多の邪悪に立ち向かうソーサリアン達
10本のシナリオにプレイヤーに許される大幅な選択や人生を
感じさせる登場人物など今までの常識を破ったアクションRPG

没頭！Dungeon Master ダンジョン・マスター〈セロンズ・クエスト〉

近日発売予定 価格未定

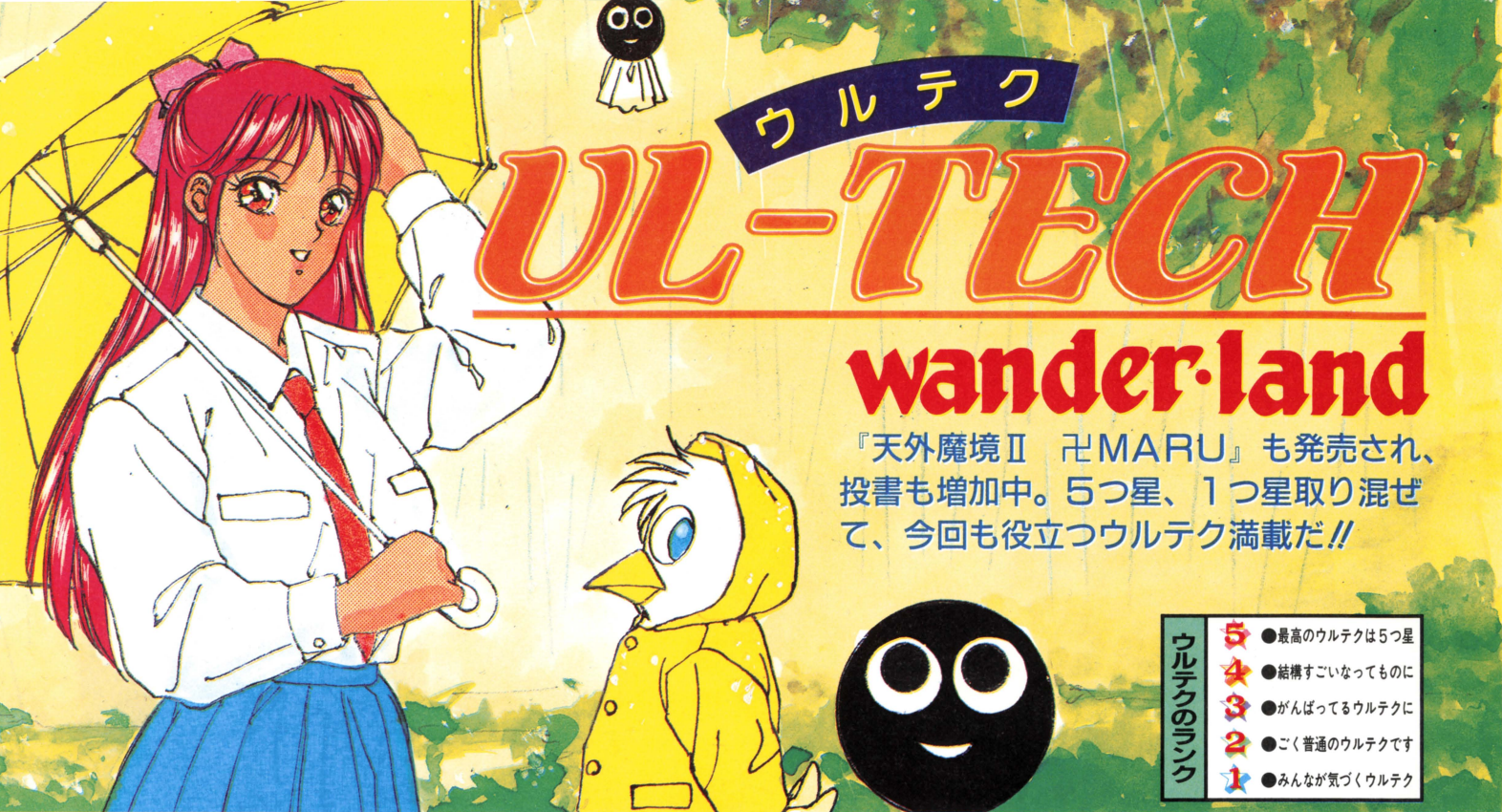
FTL

世界のRPGフリークを興奮の渦に巻き込んだあの「ダンジョンマスター」がPCエンジンオリジナルシナリオで発売！ それぞれ独立した7つのシナリオと新しい7人の勇者 驚異的なリアルタイムRPGシステムがPCエンジンならではの高速処理でさらにパワーアップ

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

ウルテク

UL-TECH wander・land

『天外魔境Ⅱ　卍MARU』も発売され、投書も増加中。5つ星、1つ星取り混ぜて、今回も役立つウルテク満載だ!!

ウルテクのランク

- 5 ●最高のウルテクは5つ星
- 4 ●結構すごいなってものに
- 3 ●がんばってるウルテクに
- 2 ●ごく普通のウルテクです
- 1 ●みんなが気づくウルテク

ステージセレクト

●出たな!!ツインビー

千葉県
佐伯浩史

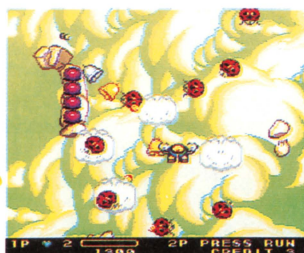
このゲームにステージセレクトが見つかった。

やり方は、マルチタップを付けて、タイトル画面のときに4Pパッドで、上、右、下、左、下、右、上、Ⅰ、Ⅱ、左の順に押す。このときチャイムが鳴れば成功だ。ゲームをスタートすると、ステージセレクトの項目が現れる。ここでステージ数を選んでスタートすれば、好きなステージから始めることができる。

⬆ゲームのタイトル画面表示中に、下のコマンドを入力する

4Pパッドで、上、右、下、左、下、右、上、Ⅰ、Ⅱ、左の順に押す

⬆チャイムが鳴れば成功。ゲームをスタートする

⬆この画面が出たら、好きなステージを選ぼう

⬆いきなり最終ステージもできる。練習するにはもってこいだ

ビジュアルテストモード

●出たな!!ツインビー

東京都
伊藤宏和

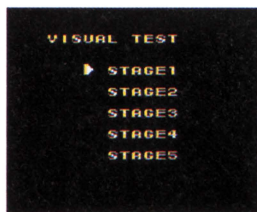
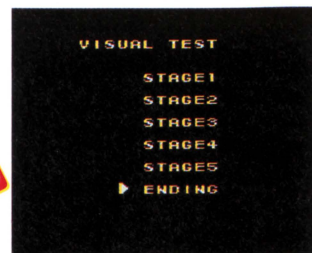
ステージクリアデモやエンディングが見られる、ビジュアルテストモードが見つかった。

やり方は、マルチタップを付けて、タイトル画面のときに5Pパッドで、上、Ⅰ、右、Ⅱ、下、Ⅰ、左、Ⅱ、上、セレクトの順に押す。するとビジュアルセレクトの項目が現れる。ただしエンディングは、ハイスコア、1Pスコア、2Pスコアすべてが57300点ちょうどになっていないと選択できない。

⬆タイトル画面で下のコマンドをすばやく入力しよう

5Pパッドで上、Ⅰ、右、Ⅱ、下、Ⅰ、左、Ⅱ、上、セレクトの順に押す

⬆この画面が現れたらビジュアルを選択しよう

VISUAL TEST
STAGE1
STAGE2
STAGE3
STAGE4
STAGE5

⬆条件をクリアしないとエンディングは見れない

⬆3つのスコアをそろえれば、エンディングもこの通り選択できる

イラスト／カジワラタケシ

ステージセレクト

●超時空要塞マクロス2036　福島県 ネクロス

このゲームにステージセレクトが発見された。

やり方は、タイトル画面で①、セレクト、右上を押しながら、②を選びたいステージの数だけ押す。そのあと、オプション画面で好みの設定にして、ゲームをスタートすると、全6ステージ中の好きなステージから始めることができる。ただし、7回押した場合は、ステージ6の後半からのスタートとなり、8回押すとステージセレクトしない状態に戻る。9回以降はループしている。装備選択も通常プレイと同様に選択可能だ。

この画面でコマンドを入力する

Ⅰ、セレクト、右上を押しながら、Ⅱを選びたいステージの数だけ押す

オプションを設定してからスタートする

好きなステージから始めることができる

無敵＆残機数設定

●超時空要塞マクロス2036　兵庫県 加藤信也

このゲームで無敵と残機数の設定ができるウルテクが見つかった。

やり方は、オプション画面で①、右、左、②、上、下、②、①、②、①の順に押す。すると今までは表示されていただけで、選択できなかった項目に、光る枠が移動し、方向キーの上下で無敵のオン、オフ、左右で残機数の設定をすることができるようになる。

オプション画面でコマンド入力

Ⅰ、右、左、Ⅱ、上、下、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順に押す

下の2つの項目も変更可能になる

この通り自機が敵に触れても大丈夫だ

残機数を多めにすれば、戦いはとても有利な展開になる

ビジュアルオンリーモード

●超時空要塞マクロス2036　東京都 中村仁

このゲームで、ビジュアルシーンだけを見ることができるウルテクが見つかった。ただし、このウルテクには連射パッドが必要。

やり方は、CD-ROM²システムの起動時にⅡを押しながらランを押す。ここで画面が止まっていれば成功だ。次にⅠの連射を最高にして、Ⅱを押しながらⅠを押す。するとビジュアルシーンだけを連続して見ることができる。

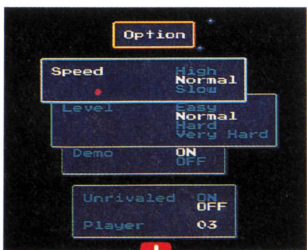
この画面でコマンド入力

Ⅱを押しながらランを押す

この画面のまま止まっていれば成功だ

Ⅰボタンの連射を最高にして、Ⅱを押しながらⅠを押す

ビジュアルシーンだけが流れる

制作
日本コンピュータシステム株式会社

ランを押せば、次のビジュアルへと飛ばせる

オプションモードの追加コマンド

●改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス　愛知県 太助

このゲームのオプションモードで、追加コマンドが見つかった。

やり方は、マルチタップを付けて、2PパッドのⅡ、Ⅱを押しながら1Pパッドのランを押し続けてシステムを起動する。そのあとでオプションモードを選ぶと、オマケモード、ステージセレクト、ビジュアルセレクトの3つのコマンドが新たに加わっている。

システム起動時にコマンドを入力する

2Pパッドの下、Ⅱを押しながら、1Pパッドのランを押し続ける

この画面が出たらオプションモードを選ぶ

今まではなかった3つのコマンドが、新たに追加されている

デバッグモード

●夢幻戦士ヴァリス

東京都 佐藤孝治

このゲームでデバッグモードが発見された。

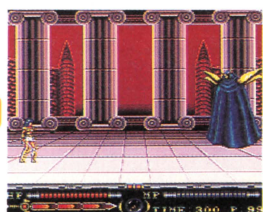
やり方は、タイトル画面で、下、Ⅱ、左、左、下、Ⅱ、上、Ⅱ、上、左、上、右、Ⅱ、右、下、Ⅰ、右、下、下、Ⅱ、下、上、Ⅰ、上、Ⅱ、下、Ⅰ、上、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、左、上、Ⅰ、Ⅱ、下、上、上、下、セレクトの順に押す。すると、ウインドウが現れ、ビジュアルセレクトなどができるようになる。ステージセレクトではさらに、プレイヤー数などの細かい設定が行える。

ここでコマンド入力。長いので間違いに注意

下、Ⅱ、左、左、下、Ⅱ、上、Ⅱ、上、左、上、右、Ⅱ、右、下、Ⅰ、右、下、下、Ⅱ、下、上、Ⅰ、上、Ⅱ、下、Ⅰ、上、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、左、上、Ⅰ、Ⅱ、下、上、上、下、セレクトの順に押す

デバッグモードのメニューが現れる

ステージセレクトは細かく設定して始められる

最終面を最強状態でスタートしたりできる

暗黒ランの切断・回復

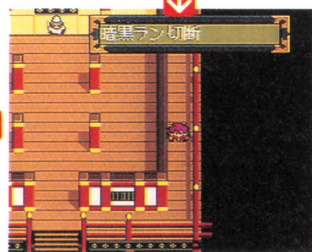
●天外魔境Ⅱ 卍MARU

石川県 福永浩士

暗黒ランを、切ったり回復させたりできるウルテクが見つかった。

やり方は、伊勢神宮の中央にある建物で、写真Aの位置に立ちⅠを押すと、暗黒ランの状態を示すウインドウが現れ、Ⅰを押すごとに表示が切り替わる。ただし、このウルテクで暗黒ランを切っても、イベントクリアにはならない。

写真A。中央の建物のこの位置に立つ

Ⅰを押す

暗黒ランの状態が表示される

この通り切断されている

3博士を見る

●天外魔境Ⅱ 卍MARU

東京都 新垣敦史

起動時に、ランを1回押したあとセレクトとランを押し続けると、バージョン3.0のシステムカードを使っていても、スーパーCD-ROM²を使うようにいわれる。

この画面で下のコマンドを入力する

ランを1回押したあと、セレクトとランを押し続ける

数秒おきにⅠを押すとキャラが入れ替わる

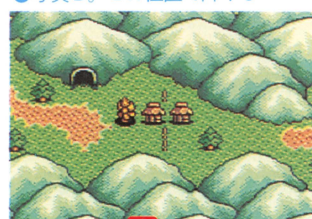
柵を通り抜ける

●天外魔境Ⅱ 卍MARU

京都府 松岡高秋

足下村を中央で区切る柵を通り抜けてしまうウルテクがあった。

やり方は、まず土偶ロボに乗って足下村まで行く。そして写真Bの位置で土偶ロボから降りる。そのときに方向キーの右を押し続けていると、柵を通り抜けて村の反対側から入ってしまう。

写真B。この位置で降りる

右を押し続けていると柵を通り抜けてしまう

なぜか村の反対側から入ってしまう

デバッグモード

●BABEL

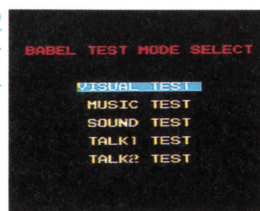
香川県 三木伸一

このゲームでデバッグモードが見つかった。

やり方は、タイトル画面で左、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、右、上、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、下の順に押す。すると画面が切り替わり、デバッグモードのメニューが表示される。

タイトル画面でコマンド入力

左、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱ、右、上、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、下の順に押す

デバッグモードのメニューが表示される

パスコードでいろいろ遊ぼう

●ヒューマンスポーツフェスティバル　東京都 近藤文明

このソフトの『フォーメーションサッカーヒューマンカップ'92』で、サウンドルームなどのさまざまなモードが見つかった。

やり方は、各モードに対応したパスコードを入力するだけだ。下の表から好きなモードのパスコードを選んで入力しよう。

⬆この画面で入力する

COM VS COM	1P&2P VS 3P
↘↑↙→↙↗↘↓	↑→↑↑↗↗↑→
コンピュータ同士のプレイを観戦するモード。動きを研究しよう。	プレイヤーが2対1に分かれて戦うモード。腕の差があるときに使おう。
サウンドルーム	**1P&2P VS 3P&4P**
↘↓↑↓↘→↑←	↑↘↙↗↗↙→→
ゲーム中で使用される曲を自由に選んで聴くことができる。	プレイヤーが2対2で戦うモード。友達同士でワイワイやろう。
VS COM PK戦	**1P VS COM(BEL VS FRG)**
↑←↙→→↗→→	←↑↘↓↖↗→←
コンピュータを相手にPK合戦を楽しむことができる。	プレイヤーがBELチーム、コンピュータがFRGチームで戦うモード。
対戦　PK戦	**1P VS COM(FRG VS ARG)**
↘←→↘↘→↗←	↘↑↙←↓→→←
ほかのプレイヤーを相手にPK合戦を行う。人間相手なだけに燃える。	プレイヤーがFRGチーム、コンピュータがARGチームで戦うモード。
1P&2P VS COM	**いきなりエンデング**
↘→↖↗↓→↘←	↘↓↑↑↓↗↗↓
プレイヤー2人がチームを組んでコンピュータと戦うモード。	入力した途端エンディングを見てしまうパスコードがコレ。

デバッグモード

●源平討魔伝　巻ノ弐　岩手県 村田真介

このゲームでデバッグモードが発見された。

やり方は、タイトル画面で上、左、下、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す。すると、デバッグモードに切り替わる。デバッグモードでは、3段階の難易度の選択、4～7のあいだでスタート時の命の数の増減、スタートする国の選択をすることができる。そのほか、音楽の選択では37の効果音と20の曲、声の選択では34のサンプリングの音声を聴くことができる。

⬆この画面でコマンド入力

上、左、下、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す

⬆画面が切り替わり、メニューが表示される

難易度

⬆難易度が高いと、同じ場所でも手ごわい敵が出現したりする

命

⬆最初から命の数を7で始めれば、かなり展開が楽になる

国選び

⬆好きな国から始めることができる。ほかの項目と併用するとさらに便利

UL-TECH 募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストを見て、その書式にしたがって応募してください。しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼 採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼はランクによって、2000円～10000円になります。ウルテクを見つけたら、どんどん応募してくださいね。

ランク	謝礼
5	金10000円
4	金 8000円
3	金 6000円
2	金 4000円
1	金 2000円

FAXでも応募できます

あて先　〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
――内容――

FAX番号
022(213)7535

CALENDAR

5						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

新作発売

5月 MAY

日付	タイトル
1日	○スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト ★ナグザット／6800円
1日	◐テラフォーミング ★ライトスタッフ／6800円
29日	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト ★ハドソン／4800円
29日	○キャンペーン版 大戦略II ★マイクロキャビン／7800円

6月 JUNE

日付	タイトル
19日	○アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険 ★ハドソン／6200円
25日	○トップをねらえ! GUNBUSTER vol.1 ★リバーヒルソフト／6800円
25日	■ドルアーガの塔 ★ナムコ／6800円
26日	○ジェノサイド ★ブレイン・グレイ／6800円
26日	■高橋名人の新冒険島 ★ハドソン／6500円
26日	○ライザンバーIII ★データウエスト／6800円
上旬	●カラーウォーズ ★ココナッツジャパン／7300円
下旬	○F1CIRCUS Special ★日本物産／7900円
下旬	◐らんま½～打倒、元祖無差別格闘流!～ ★日本コンピュータシステム／7200円

7月 JULY

日付	タイトル
10日	■ソルジャーブレイド ★ハドソン／6500円
17日	◐ロードス島戦記 ★ハドソン／7200円
17日	○ソーサリアン ★ビクター音楽産業／7800円
24日	■TATSUJIN ★タイトー／7200円
下旬	■テラクレスタII ★日本物産／6900円
予定	○ザ・キックボクシング ★マイクロワールド／6800円
予定	○ファージアスの邪皇帝 ★ヒューマン／未定
予定	○ぽっぷ'nまじっく ★日本テレネット／未定
予定	○LOOM ★ビクター音楽産業／未定

SUPER 先取りソフト情報!

●ナグザットからCD-ROMの新作が1本発表された。縦スクロールのシューティング『アルザディック(仮称)』がそれ。発売日はまだ未定だが、現在、制作はかなり急ピッチで進められている模様。もしかしたら夏のゲーム大会に向けた1本かもしれない。次号では、その真偽のほどを確かめると共に、さらに詳しい情報をお伝えする予定だ。そして昨年来からまったく新情報が出てこなかった『ゼロウイング』と『WIZARDRY(仮称)』。この2本も開発は順調に進んでいる。ちなみに『ゼロウイング』には、オリジナルステージが追加されたそうだ。

●近未来SFタッチのRPG『ブランダーズ』を鋭意開発中のアイ・ジー・エスでは、実はもう1本、『ブランダーズ』と似た世界観をもつオリジナルRPGの企画が進行しているとのこと。タイトルおよび発売日は未定。紹介できるのは夏頃か?

●メディアリングの『ワールドカップ(サッカー編)(仮称)』のタイトルが『TECMO WORLD CUP スーパーサッカー(仮称)』に変更、合わせて画面写真を初公開。さらに合わせて『ゼロヨンチャンプII』の画面写真も初公開だ。両作とも詳細は次号で。

●日本テレネットの『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』に関する締め切り直前情報。主題歌が声優の高山みなみさんに決定したのは先月号でも紹介したが、その収録が5月2日に行われる。それに前後してアフレコ収録も予定されているが、本誌コズミック班はゴールデンウィークの休みを返上して徹底取材を敢

⬆これが、ナグザットの新作『アルザディック(仮称)』の初公開画面だ

⬆『アルザディック(仮称)』にキャラバンモードは用意されているか?

⬆『TECMO WORLD CUP スーパーサッカー(仮称)』より

⬆『ゼロヨンチャンプII』には実名車を含め50種近くの車が登場する予定

カレンダー

CALENDAR

記号のみかた

■…Huカード
◘…Huカード／PC・SG両対応
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
(未)…媒体未定
★…メーカー名／予定価格(税別)

8月以降 AUGUST～

月	タイトル
8月	○エグザイルII 邪念の事象 ★日本テレネット／未定
8月	○スライムワールド ★マイクロワールド／未定
8月	●太閤記 ★アスク講談社／8500円
8月	○ダンジョンマスター"セロンズ・クエスト" ★ビクター音楽産業／未定
8月	○ベイビー・ジョー ★マイクロワールド／未定
9月	○ザ・プロ野球SUPER ★インテック／6800円
9月	○TRAVEL エプル ★日本テレネット／未定
10月	○キアイダン00 ★日本テレネット／未定
12月	○サークI・II（仮称） ★日本テレネット／未定

発売日未定

○ブランダーズ ★アイ・ジー・エス／未定
○ホーリーナイト ★アスミック／未定
◐アルガノス ★インテック／未定
◘ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
○ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
○スーパーダライアスII(仮称)
★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
◐スペースファンタジーゾーン
★NECアベニュー／6800円
○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトII ★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー／未定
○ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー／未定
○ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
○モンスターメーカー 闇の竜騎士
★NECアベニュー／未定
○レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
○サイレントメビウス ★角川メディア・オフィス／未定
○スーパーシュヴァルツシルトII(仮称)
★工画堂スタジオ／未定
○クイズの星(仮称) ★サン電子／6800円
○インペリアル・フォース ★システムソフト／未定
◐ココロン ★シュールド・ウェーブ／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド
★タイトー／未定
◐幻蒼大陸オーレリア ★タイトー／未定
■ゴッド・パニック 至上最強軍団 ★テイチク／未定
○50th ★テイチク／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
●アルザディック ★ナグザット／未定
○WIZARDRY(仮称) ★ナグザット／未定
●ゼロウイング ★ナグザット／未定
○双截龍II(仮称) ★ナグザット／未定
■つっぱり大相撲 平成版 ★ナグザット／未定
○魔物ハンター妖子 遠き呼び声(仮称)
★日本コンピュータシステム／未定
○コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
★日本テレネット／未定
○プロジェクトF ★日本テレネット／6980円
■21エモン(仮称)
★日本電気ホームエレクトロニクス／未定
■RPC原人 ★ハドソン／未定
○イースIV ★ハドソン／未定
○銀河お嬢様伝説 YUNA ★ハドソン／未定
■パワースポーツ ★ハドソン／未定
■パワーテニス ★ハドソン／未定
■パワーリーグV ★ハドソン／未定
■PC原人シリーズ PC電人 ★ハドソン／未定
○ふしぎの海のナディア ★ハドソン／未定
■炎の闘球児 ドッジ弾平 ★ハドソン／未定
■ボンバーマン '92★ハドソン／未定
■桃太郎伝説外伝 ★ハドソン／未定
■ロードランナーII ★ハドソン／未定
○GODS ★ピーシーエム・コンプリート／未定
○マジックポケット
★ピーシーエム・コンプリート／未定
●IT CAME FROM THE DESERT
★ビクター音楽産業／未定
■ストラテゴ ★ビクター音楽産業／6900円
○TVスポーツ・スペシャル ★ビクター音楽産業／未定
○宇宙戦艦ヤマト ★ヒューマン／未定
■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
○ラプラスの魔 ★ヒューマン／未定
○ラストハルマゲドンII ★ブレイン・グレイ／未定
■ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ／未定
○アルファウェーブ ★マイクロワールド／未定
○TECMO WORLD CUP スーパーサッカー(仮称)
★メディアリング／未定
○ゼロヨンチャンプII ★メディアリング／未定
■ダイノフォース ★ユニポスト／未定
●フィーンドハンター ★ライトスタッフ／未定
○BURAI II(仮称) ★リバーヒルソフト／未定

行する覚悟。この模様は次号でバッチリお伝えするので、お楽しみに。
●発表以来、本誌前人気チャートで常に20位内をキープしている工画堂スタジオの新作『スーパーシュヴァルツシルトII(仮称)』が、ついに本格始動！ 画面写真は案外早くお目にかけられるかもしれない。これも詳しくは次号で。

ハード普及450万台に

日本電気ホームエレクトロニクスがこのほど、今年3月31日時点のハードの普及台数を発表した。それによるとPCエンジン、コアグラ、コアグラII、シャトル、スーパーグラフィックスが合計で約350万台。CD-ROM²、スーパーCD-ROM²システムは計100万台を超え、このうちDUOが30万台、LTが1万台に達している。

次号予告

maker land 『コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ』の最新独占情報に加えて、新作スクープ記事の大ラッシュ！ またまたビッグタイトル（!?）の発表もあるぞ!!

特別付録 恒例の『MONTHLY攻略大全』と、人気声優とそのゲームキャラを一堂に集めた永久保存版特別カタログの2本立てだ！

PC Engine FAN 7月号5月30日発売

PROJECT F

走りのドラマ。レーザーソフトの新企画

対象機種：スーパーCD-ROM²専用
ジャンル：シミュレーション

2大タイトル、スーパーCDで絶賛発売中!

斬新なゲームデザインの新感覚RPG。

BABEL

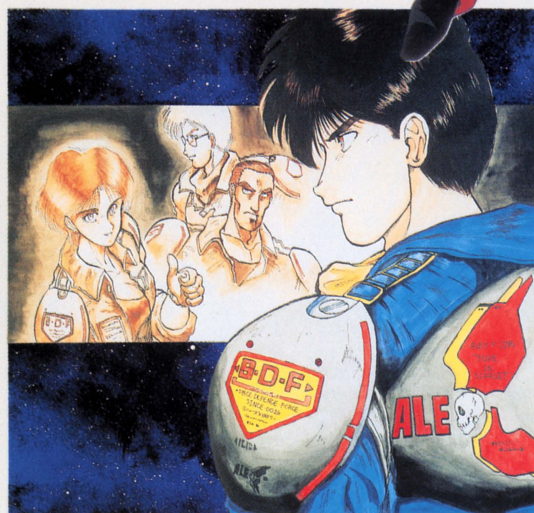
［バベル］

聖剣ではなく拳銃を、魔法ではなく機関銃を、
怪物ではなく強大な軍隊を、龍ではなく戦車と飛行機を、
そして正義ではなく真実を求めて……

※BABEL プレイ上の注意…
第5章でミラルヴァとの戦闘時にゼルが戦闘不能のままアリサがミラルヴァを倒してしまった場合、すみやかにリセットの後、再ロードして下さい。そのまま続けますとゲーム進行に異常をきたす場合があります。
お客様には大変ご迷惑をお掛けしますが宜しくお願い致します。

究極のイマジネーション、未来型シューティング。

PSYCHIC STORM

［サイキックストーム］

速報!!

「コズミックファンタジー3」制作開始!!

レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575